



AMIGA

JOKER

2/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

45 KNALLHARTE TESTS

DOUBLE DRAGON II
MANIAC MANSION

OPERATION THUNDERBOLT

Kaiser
u.v.a.

Das gab's noch nie!
Ein richtiges Rollen-
spiel im Heft!

ABENTEUER TOTAL:

Legend of the Aztecs
UND
DRACHEN

DAS GAME MIT
DER KANONE:

WEST
PHASER

STORY:

Der Computerfreak:
Held oder Blödi?

UBI SOFT LÄDT EIN:
PARIS-REISE
ZU GEWINNEN!



KNOW HOW

GELOST: LARRY II
PLUS MASSENWEISE
TIPS*CHEATS
KARTEN



HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind. Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. Das Erz hat Vorrang!

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Totou-Consortiums abzuhängen.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten. Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berühmte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkraabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-



boote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



Metallimmatur grans!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete! Action, Kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen. Der Computer waltet als



Strategischer Überblick auf dem Radar Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie war's mit einem Bündnis?



Als "Trickerei" auf FULL METAL PLANETE (mit der Flutwelle) auf dem Erz stranden auch die letzten Maschinen!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner: 8 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt, aber alle auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmen-schildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine auferst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams: Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Kette steckt saft Frähtum Morla fest und kann auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAAMES





Alaaf, helau!

Keine Sorge, von einer zünftigen Büttrede möchte ich, trotz der angehenden „när-rischen Zeit“ noch einmal Abstand nehmen. Da man auf dem Papier den so dringend benötigten Tusch (tätätätää) einfach nicht so richtig rüberbringt, kommt Ihr diesmal noch mit einem blauen Auge davon! Auch wer glaubt, daß wir die kommenden Wochen in der Redaktion mit Pappnase, lustigem Hütchen und Trillerpfeife im Mund verbringen, wird enttäuscht: Als eingeschworene Karnevalsmuffel, die wir nunmal sind, findet man bei uns im fahlen Licht der Monitore die gleichen mürrischen Gesichter wie jeden Tag. Einzige Ausnahme: Der Joker mag sich von seiner gewohnt dezenten Aufmachung um keinen Preis trennen, aber für ihn ist das ja nichts Besonderes. Apropos Joker ...

Uns erreichen häufig Anfragen von verschiedenster Seite, wie um Gottes willen wir nur auf ausgerechnet diesen Namen für das Magazin verfallen wären. Wildeste Spekulationen werden angestellt, ob das vielleicht gar mit dem Werberummel um einen gewissen Herrn Batman zu tun hätte. Ich möchte daher heute die Gelegenheit ergreifen und alle Neugierigen über den einzig wahren Sachverhalt aufklären. Zu diesem Zweck habe ich mich einige Stunden in meine Privatgemächer (im Heizungskeller, gleich hinten links) zurückgezogen und kann nun, nach reiflicher Überlegung, folgendes bekanntgeben: Keine Ahnung! Mit dem Detektiv im kleidsamen Fledermaus-Trikot oder dessen Widersacher Jack Nicholson hat es jedenfalls herzlich wenig zu tun; als wir begannen, das Heft zu planen, hatten die Gestalten ihren festen Wohnsitz noch in diversen Comics. Nein, „Joker“ schien uns einfach treffend – die einzige Karte im Spiel, die stets für Action sorgt! Auch hat ein Joker so etwas herrlich Zynisches an sich ...

So, genug von Fasching, Kartenspielen und meinem Gequatsche. Ich wünsche Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe, in der wir uns einige Überraschungen für Euch haben einfallen lassen – Ihr werdet schon sehen! Bis bald,

Euer Michael

N H A T



Die allseits beliebten Comic-Helden Captain America und Spinne halten jetzt auch auf dem Amiga Einzug. Ob das Computer-Debut der Superhelden in „Dr. Doom's Revenge“ geglückt ist, sagen wir Euch auf Seite 33

Wer da glaubt, daß man aus einem älteren Spielprinzip keinen waschechten Hit machen könnte, der irrt gewaltig! Die ultrastarke Heli-Action „Dyter 07“ beweist eindrucksvoll das Gegenteil. Helm auf, und ab nach Seite 16



ROY GOES INTO ACTION ONCE MORE, THIS TIME WITH HIS FRIEND HARDY JONES.

Friedliebende Zeitgenossen bitte wegschauen: Wir haben genau das richtige Game für Monitor-Söldner im Bluttausch gefunden! „Operation Thunderbolt“ ist eine nahezu perfekte Umsetzung des gleichnamigen Metzel-Automaten. Zückt die Kanonen und ballert Euch auf Seite 13

Ein ganzes Heft, nicht nur zum Lesen sondern auch zum Spielen. Wo gibt's denn so was? Natürlich nur bei uns! Den Einstieg in unser Mini-Rollenspiel „Plattenspieler“ findet Ihr auf Seite 8

Du hast weiterung willst Du von Master der Dessen oder braucht die Alternativen vor. 2
Seite 64

CRASH
STORY: H
ODER BL
RUMESHA
DIE SEITE FÜR
GEWINNER

39
KLEINANZEIGEN

41
DIE GIRL SEITE

KNOW HOW
TIPS, PLANE
LÖSUNGEN

54
COMIC

62
STORY: POSTSPIELE

64
HARDWARE: SPEICHER-ERWEITERUNGEN

65
USER-CLUB: DELUXE VIDEO III

78
COIN-OP
ARCADE

80
JOKER-SHOP

VORSCHAU & INSERENTEN-VERZEICHNIS

PREIS
SCHRI
MIT OB
PARIS
STROM
SPIELE F
PUTERLO

Was sind eigentlich Postspiele? Wer alles über diesen wenig bekannten Weg zum Zucker-Glück erfahren möchte, braucht nur unseren Bericht „Wenn der Postbote zweimal klingelt...“ zu lesen. Klingelt Euch durch bis zu den
Seiten 62/63



Titel-Held

Bestimmt sind Euch die tollen Titelbilder aufgefallen, die wir seit der letzten Ausgabe haben. Heute wollen wir Euch kurz den Mann vorstellen, der dahinter steht: Es ist kein Geringerer als Celal, bestens bekannt durch seine Hammer-Grafiken für „Katakis“, „Oil Imperium“ oder „X-Our“!

Mit vollem Namen heißt er Celal Kandıroğlu, er ist mittlerweile 37 Lenzte alt, und seinen tollen Stil verdankt er der Ausbildung an der Künstlerakademie in Istanbul. Als er 1981 nach Deutschland kam, startete er seine Karriere beim Bastei-Verlag, wo er Comics (Gespensergeschichten) und Cover zeichnete. Seit 1985 kreiert er auch die verschiedensten Plakate für bekannte Kino- und Videofilme wie z.B. „Space Camp“. Vor zwei Jahren war es dann soweit: Celal entdeckte die Welt der Computer und ist seither hier nicht mehr wegzudenken – die vielen starken Arbeiten für Rainbow Arts sind der beste Beweis!

Verständlich also, daß wir schon ein bißchen stolz sind, daß ein so berühmter Mann exklusiv für uns die Covergestaltung übernommen hat. Freut Euch mit uns auf die nächsten tollen Titelbilder ...!

Golden Oldies

Unter diesem verheißungsvollen Titel veröffentlicht „Mindscape“ nun eine Sampler-Serie mit Amiga-Umsetzungen von Spielen, die gestrost als prähistorisch bezeichnet werden dürfen. Billiger Uralt-Ramsch oder sammlungswürdige Klassiker – das ist hier die Frage!

Mit „Volume I“ erhalten Nostalgiker für knapp 35,- DM vier Ahnherrn moderner Computerspiele auf einer Disk: „Adventure“, „Eliza“, „Live“ und – man glaubt es kaum – „Pong“. All diese Games haben schon massenweise Patina angesetzt, ein PD-Spiel neueren Datums nimmt sich dagegen aus wie die Krone der Programmierkunst schlechthin! Wäre da nicht das umfangreiche Begleitheft, in dem neben den Anleitungen auch noch viel Wissenswertes zur Ge-

schichte dieser Klassiker nachzulesen ist, wir würden bestimmt Zeter und Mordio schreien!

Aber so: Auf diesen vier Programmen begründen sich immerhin ganze Genres, was die Sammlung für Historiker unter den Spiele-Freaks schon irgendwie interessant macht. Außerdem waren die Games (zumindest im gebotenen Originalzustand) bisher nicht für den Amiga erhältlich. Wen wundert's? Wer sich also für die Frühzeit der Computerspiele interessiert (und ein paar Mark zuviel in der Tasche hat), kann sich den Sampler zulegen. Wer jedoch lieber spielen als forschen mag, für den gilt: Finger weg!

Bezug: Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070



Das Jahr des Drachen

Das chinesische Horoskop weist 1990 zwar als Jahr des Pferdes aus, aber ein Blick auf die Spielelandschaft (oder die nächste Seite) genügt, um zu wissen, daß es ganz im Zeichen des Drachen steht. Da kommt das putzige Lindwurm-Mobile natürlich gerade recht ...

Jetzt mal ehrlich: Ist das Vieh nicht allerliebste? Daneben nehmen sich Grisu und Elliot aus wie mutierte Schmusetiere aus dem Hause Frankenstein! Wer jetzt meint, daß er ohne einen solchen Flattermann nicht mehr leben kann, dem kann geholfen werden: Für exakt 23,80 Mark ist der Holz-Drache erhältlich, Fäden und Schwing-Feder (für die drachentypischen Flugbewegungen) sind natürlich schon dabei.

Allerdings ist das dekorative Tier bei Auslieferung noch nicht bemalt, das abgebildete Prachtexemplar ist ein unverkäufliches Einzelstück. Aber mit etwas Geduld und Farbe habt Ihr bald Euren ganz persönlichen Feuerspucker ...

Bezug:
Game In
Briennerstr. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5234666



DRAGON'S BREATH





In Diensten von Rainbow Arts produziert das Programmerteam „Faktor 5“ Action-Hits am laufenden Band: Waren sich die ersten Mega-Ballereien „Katakis“ und „R-Type“ noch sehr ähnlich, so weht jetzt schon ein ganz anderer Wind...



Der Amiga Joker meint:
Kein Zweifel: Rainbow Arts' X-Out ist der Traum jedes Action-Freaks!

Bei X-Out (gesprochen: Crossout) findet die große Schlacht zwischen Gut und Böse nämlich ausnahmsweise nicht in den Weiten des Alls statt, sondern in düsteren Unterwasser-, Lava-, und Kristalllandschaften. Vor jedem neuen Spielabschnitt geht's erstmal zum Shopping: In einem gut sortierten Waffenladen darf zwischen vier verschiedenen Raumschiffen gewählt werden, an die man dann noch schnell ein paar Extrakanonen, Schutzschilder oder Satelliten montiert. Die Montage ist denkbar einfach: Per Joystick wird das gewünschte Schiff erst ausgewählt, dann auf einem Rasterfeld platziert und abgelegt. Das Gleiche wiederholt sich mit den Extras, solange die Kohle reicht – fertig ist der Raumgleiter mit der persönlichen Note! Ehe man nun sein Gefährt zur Feuertaufe ins Feindesland schickt, sind ein paar Lockerungsübungen für die Finger Muskulatur dringend zu empfehlen: In X-Out ist dermaßen viel Action angesagt, daß mit bösen Krämpfen in der Joystick-Hand stets gerechnet werden muß! Stets daß man in den ersten Level gestartet ist, stürzen auch schon Heerscharen



feindlicher Wassergleiter heran und eröffnen erbarmungslos das Feuer. Schnell ausweichen und selbst Zunder geben! Leichter gesagt als getan, überall treiben Wasserminen, deren Berührung den Energiepegel unseres Schiffes rapide sinken läßt. Damit nicht genug: Auch Steinpfeiler und Felswände müssen während des Kampfgetümmels um jeden Preis vermieden werden, und die vielen Bodengeschütze oder die heranrasenden Roboter machen die Sache auch nicht leichter. Wer

das alles übersteht, braucht sich am Ende jedes Levels „nur“ noch mit einem schön schaurigen Schlußmonster herumzuschlagen, das natürlich besonders viele Treffer wegstecken kann... Trotz der Überdosis Action ist das Game niemals unfair, mit Geschick, Übung und Konzentration ist hier jedes Problem zu meistern. Die gefürchteten „unspielbaren“ Stellen fehlen gänzlich, was X-Out weit über die Baller-Konkurrenz (selbst des eigenen Hauses) erhebt! Auch die Technik kann begeistern:

Die Level scrollen sowohl horizontal als auch vertikal, die Hintergründe sind ein (Alp-)Traum, ja selbst die riesigen Schlußmonster wurden bildschön und flüssig animiert. Ein besonderes Lob an den Grafiker Celâl, alleine der wahnsinnige Vorspann ist schon eine Wucht! Über die Qualitäten des Sounds braucht man nicht nachsinnen: Chris Hülsbeck zeigt sich wiederum von seiner Schokoladenseite und entlockt dem Amiga herrlich stimmungsvolle Klänge. Was soll man noch sagen? Selten wurde ein Ballergame so brillant in Szene gesetzt wie hier – Action-Fans, die sich diesen Genuß entgehen lassen, sind nun wirklich selber schuld!

(Carsten Borgmeier)



| | |
|--|-------------------|
| X-Out | |
| Grafik: | 93% |
| Sound: | 92% |
| Handhabung: | 91% |
| Motivation: | 88% |
| Gesamt: | 91% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: | ca. 69,- DM |
| Hersteller: | Rainbow Arts |
| Bezug: | Rushware |
| | Bruchweg 128-132 |
| | 4044 Kaarst 2 |
| | Tel.: 02101/60 70 |
| Spezialität: Das Game kommt auf zwei Disketten, daher und ist – wer hätte es gedacht – kopierschutz. | |

Du versperst einem kugelförmigen Männchen den Weg und fragst es, wo du hier eigentlich gelandet bist. Das schaut dich aber nur ganz erstaunt an und lispelt mit züngerlicher Stimme: „75, 101, 105, 110, 101, 32, 90, 101, 105, 116, 33“. Probiert du es nochmal und fragst jemand anders (S.68), oder nimmst du lieber den nächsten Zug (S.33)?



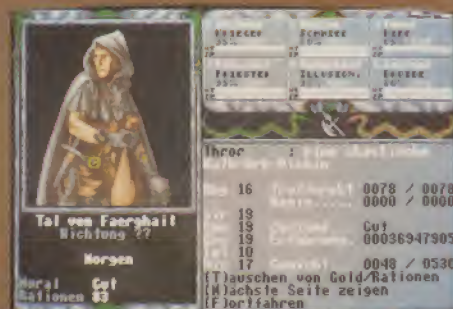
Der Amiga Joker meint:
Legend of Faerghail
ist ein Traum-Rollenspiel
– schon jetzt ein
Klassiker!



Monster, Gygner und Gygnerer –
alles ist vertreten!



Legend of Faerghail: ein Wahn-
sinn-Rollenspiel!



Legend of Faerghail & Drakkhen

Fangen wir mit ein paar
Gemeinsamkeiten an: Beide
Spiele sind komplett in
deutsch, beide verfügen
über eine ungewöhnlich
schöne Grafik und – beide
müssen leider nicht den vol-
len PAI-Scoren! Aber
man zu immer ersten Neu-
vorstellung.

Legend of Faerghail

In „Legend of Faerghail“ neuem
Meisterwerk stellt man eine
sechsköpfige Abenteurer-
gruppe aus einer Auswahl
von fünf verschiedenen Klas-
sen und zwölf Berufsklassen
zusammen. Die Gruppe muß
auch über die Grenze ins
Nachbarland durchschlagen
und Hilfe holen, weil das
armenische so friedfertige
Volk der Elfen Land und
Leute in einen blutigen
Krieg gestürzt hat. Acht
Dungeons mit jeweils un-
endlich viel Level und zu
durchstreifen, über 60 Gyg-
ner (darunter natürlich über-
verse Monster) kosten dem
Spieler dabei kräftig ein.
Der Sonntagsausflug führt
durch traumhaft gezeichnete
Landschaften, nur das
Kampfsystem ist grafisch
nicht überragend darge-
stellt. Dafür bietet es alle
nur denkbaren Handlungs-
möglichkeiten, und wer keine
Leute bei Schlachtengestümmel
hat, kann die ganze
Kämpfer auch schnell
übergehen – es wurde wirk-
lich an alles gedacht! Zau-
berprüche gibt's in rauen
Mengen, allerdings mit be-
grenzter Anwendung pro
Tag. Das Bemühen um mög-
lichste große Realitätsnähe
zeigt sich an vielen kleinen
Details: Waffen nützen sich
ab, Nachtwachen müssen
eingeteilt werden, und
schließlich braucht der
Mensch auch mal was zu
essen!

Während man durch die
Weiten des Landes irrt, wird
man von stimmungsvollen
Geräuschen begleitet, in den
Dungeons hallen die Schrit-
te gespenstisch von den
Wänden wider. Gesteuert
wird der kampfprobierte
Haufen mit der Maus, not-
falls kann aber auch die Tas-
tatur herhalten. Besonders
der Anfang von Legend of
Faerghail ist recht schwie-
rig, aber durchzuhalten
lohnt sich auf alle Fälle,
denn je weiter man kommt,
umso interessanter wird es!
Überdies kann man bewähr-
te Charaktere aus „Ultima“:
„Bard's Tale“ und „Phanta-
sie III“ übernehmen – wenn
das kein Service ist!
Vielleicht noch um eine Nu-
ance besser gibt sich der
Konkurrent:

Drakkhen

In dem dümmlichen Pala-
dis hat den letzten Drachen
erworben, und zusammen
mit dem feuerspeienenden
Ungeheuer in die Magie von
unserer Welt verschwunden.
Das ist vor allem deshalb
trübsal, weil gerade jetzt
eine Insel aufgetaucht ist,
auf der die „Drakkhen“,
sprich die Drachenfürsten,
herrschen. Und eben diese
Insel breitet sich nun unauf-
hörlich aus, um alles andere
zu verschlingen. Also höch-
ste Eisenbahn mit einer
Gruppe von vier Getreuen
zusammenzutrommeln und
der Gefahr ins blutunterlan-
tene Auge zu blicken! Der
Spieler selbst ist aus geweihtem
Priesterstand, in seiner
Seite kämpfen Krieger, Auf-
klärer (Waldläufer) und/
oder ein Zauberer gegen die
drohende Unheil (Auch
weibliche Recken sind beson-
derlich willkommen – und
hübsch anzusehen!). Eine
Besonderheit bei Drakkhen

Dein Fall wird hart gebremst, und du erwachst auf dem Boden neben deinem Bett. Gottstendank ist der Big Mac verschwunden. Beruhigt krabbelst du zurück in die Fata-
mo und grübelst über diesen seltsamen Alptraum nach!

Für uns Rollenspieler brechen endlich wieder glückselige Zeiten an: Seit den Tagen von „Ultima“, „Dard's Tale“ und „Dungeon Master“ saßen wir ja lange auf dem Trockenen, aber jetzt ist die Durststrecke vorbei – heute können wir euch zwei absolute Super-Fantasygames präsentieren!

ist, daß die Gruppe immer nur komplett erschaffen werden kann, Einzelpersonen lassen sich nicht abspeichern. Geht's dann aber erst mal richtig los, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus – alles bisher Dagewesene wird in den Schatten gestellt! Da es keine Dungeons im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Handlung sich auf der Oberfläche der Dracheninsel oder in normalen Räumen abspielt, wurde besonderer Wert auf die „Außenaufnahmen“ gelegt: Der eindrucksvolle Sternenhimmel, das nahezu ruckelfreie 360° Scrolling, und der Wechsel des Geschehens mit der Tageszeit können einen richtig ins Schwärmen bringen. Dann die Animationen: Jedes Wesen, sei es nun freundlich oder (meistens) feindlich gesinnt, bewegt sich einfach makellos. Dazu gibt es erstklassigen Sound, sowohl

hinsichtlich der Musik, als auch was die Geräusche angeht. Ich frage mich wirklich, wie die Jungs von „Infogrames“ das alles auf zwei Disketten untergebracht haben! Die Anforderungen an die Spieler sind teilweise ganz schön happig; bei diesem Game laufen die Kampfsequenzen nämlich in Echtzeit ab. Da heißt es kühlen Kopf bewahren oder öfters absaven und nachladen. Die Steuerung erfolgt auch hier wieder wahlweise per Maus oder Tastatur. Ein kleiner Fehler ist uns bei „Drakkhen“ aufgefallen: Bei der Charaktererschaffung werden die Werte von WID und INT vertauscht, aber ansonsten – absolute Spitzenklasse! Beide Games leiten eine neue Generation von interaktiven Fantasy-Rollenspielen mit Supergrafik und hervorragendem Sound ein, wer ab jetzt ein solches Game veröffentlichen möchte, wird sich an diesem hohen Standard messen müssen! (wh)



Der Amiga Joker meint: Drakkhen ist wirklich umwerfend – Infogrames hat Rollenspiel-Geschichte gemacht!



So viele Animationen und Sounds hatte noch kein Rollenspiel!



Abenteuer im Land der Drachen



Legend of Faergail

Grafik: 81%
Sound: 82%
Handhabung: 85%
Motivation: 84%
Gesamt: 83%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,-DM
Hersteller: reLine
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Game hat drei Disketten und kann auf Festplatte installiert werden – kein Kopierschutz!

Drakkhen

Grafik: 86%
Sound: 95%
Handhabung: 80%
Motivation: 87%
Gesamt: 87%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,- DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomco
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Spielstände können (natürlich) gespeichert werden – leider nur einer pro Disk! Als Entschädigung gibt's eine tolle Anleitung, außerdem fallen bei 1MB-Amigas die Nachladezeiten weg.

Dreihende Musik empfängt dich: Willst du das Tanzbein schwingen (S.36), die an der Bar einen Drink genehmigen (S.57), oder graut's die vor Discos (S.18)?

BEVERLY HILLS

Cop

© & © 1986 PARAGON PICTURES
ALL RIGHTS RESERVED.

Das Computergame zum Film – diese Masche wird immer beliebter, denn ein bekannter Titel garantiert ja schon mal ein paar Käufer mehr. Nachdem die letzthin erschienenen Umsetzungen von sehr unterschiedlicher Qualität waren, durfte man mit Fug und Recht gespannt sein, wie Axel F. den Fall gelöst hat!



Sobald man die beiden Disketten aus dem schützenden Plastikrütteln (Computer-Aids?) befreit hat, darf als erstes der Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden, von eins (sehr leicht) über zwei (leicht) bis drei (sehr schwer). Anschließend geht's ab in Level 1, in dem sich Eddy Murphy, alias Axel Foley wild schießend durch ein Lagerhaus kämpfen muß – dem ersten Level von „The Untouchables“ nicht unähnlich. Die Ballei findet eher in Zeitlupe

statt, wohl wegen dem mehrfach scrollenden Hintergrund. Sobald man sich mit seinem Joystick trotz Gangstern, Tellerminen und Dynamitstangen zum zweiten Level durchgeschlagen hat, darf man sich bei einer wilden Verfolgungsjagd erholen. Hier wurde „Hard Drivin“ sehr genau kopiert, nur die Steuerung hat eher Gemeinsamkeiten mit „Testdrive 2“ (also allemal besser als das Domark-Original). Bemerkenswert dabei, daß sich der Wagen im-

mer gleich lenkt, egal wie schnell man unterwegs ist! Nachdem drei Lastwagen, die die Umwelt mit herabfallenden Kisten verschmutzen, abgeballert sind, beschert uns Level drei eine Verbrecherhatz in einem labyrinthischen Garten – wahlweise mit Maus oder Joystick zu erledigen. Das einzig Aufregende daran ist, daß man auch durch die Hecken schießen kann, ansonsten ist es der schlechteste Teil des Games... dachte ich jedenfalls, bis ich den vierten und letzten Abschnitt gesehen hatte! Der sieht nämlich wie „Dungeon Master“ auf dem ZX 81 aus, die Jungs von Tynesoft haben schon gewußt, warum er als einziger kein Bildchen auf der Packung gekriegt hat! Das 3D-Labyrinth ist dermaßen langweilig, daß nur eine Extraportion Kaffee den Spieler vor dem Einschlafen bewahren kann (und das auch nur dann, wenn man sich die Brüste über den Kopf kippt anstatt sie zu trinken!). Noch dazu braucht man Joystick und Tastatur zum Steuern, warum man stattdessen nicht die Maus benutzen kann, ist mir schleierhaft.

Beverly Hills Cop ist die verpatzte Chance, aus einem guten Film ein ebensolches Spiel zu machen; man hat den Eindruck, als hätten sich die Programmierer bei den ersten beiden Leveln nicht besonders angestrengt und bei den letzten keine Lust mehr gehabt. Die Grafik ist nicht berauschend, abgesehen von den Zwi-

schenbildern, die sich durchaus sehen lassen können. Der Sound ist dürrig, und die Musik im vierten Level (die eigentlich nach einem Druck auf „Q“ ertönen sollte) erst gar nicht vorhanden. Schade, so kann man das Spiel allenfalls blutigen Anfängern empfehlen, die wegen des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der eingebauten Möglichkeit, jeden Level beliebig oft zu wiederholen, zu schnellen Erfolgserlebnissen kommen. (mm)



Beverly Hills Cop

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 67% |
| Sound: | 65% |
| Handhabung: | 42% |
| Motivation: | 46% |
| Gesamt: | 55% |

Variabel

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Tynesoft
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 502 24 63

Spezialität: Das Programm hat gleich zwei Packungen übereinander (warum, weiß kein Mensch), die neben den Disks eine deutsche Anleitung und ein Poster beherbergen.



Du reißt deinem verdutzten Vordermann gerade noch rechtzeitig die Fahrkarte aus der Hand. Während er gleich verhaftet wird, kannst du ungeschoren passieren. Weiter bei S.69

OPERATION THUNDERBOLT

Pazifisten und Tierschützer sollten jetzt besser wegschauen, denn hier kommt eine weitere Metzel-Orgie von „Ocean“. Und die ist keineswegs friedfertiger als ihre diversen Vorgänger, sondern eher das genaue Gegenteil!



Der Amiga Joker meint: Vorsicht: Op. Thunderbolt ist ein knallhartes Actionspiel für blutrünstige Freizeit-Söldner!

Vor ungefähr zwei Jahren tauchte in den Spielhallen ein Automat mit einer MG vorne dran auf; das Ding hieß „Operation Fuchs“ oder „Wiesel“ oder so ähnlich (ja, es is' lange her!). Und da es sich binnen kurzem zu einem echten Renner entwickelt hatte, machte

sich die Software-Company aus Manchester auch gleich an die Konvertierung. Die Freude währte (dank BPS) nicht lange; doch schon bald erschien der Nachfolge-Automat, diesmal sogar mit zwei MG's! Jetzt gibt's auch dazu eine Umsetzung für den Amiga – mal sehen, wie lange sich Operation Thunderbolt in öffentlichen Ladenregalen halten kann... Die Vorgeschichte: Eine DC 10 wurde nach „Kalubya“ (das liegt – zufälligerweise – genau da, wo sich in meinem alten Schulatlas noch Libyen befunden hat!) entführt. Die

Forderungen der Terroristen sind unerfüllbar, und so werden zwei Söldner losgeschickt, um die mittlerweile über das ganze Land verteilten Passagiere zu befreien. Ganz im Stil des Vorgängers müssen sich der oder die Spieler durch acht verschiedene Level kämpfen und alles meucheln, was ihnen vor den Joystick (oder die Maus) kommt. Und das ist eine ganze Menge: haufenweise(!) Terroristen, Panzer, Hubschrauber, Jeeps, Hind-Helicopter (das sind die ganz großen). Kanonenboote, MIGs – bei dem Angebot würde selbst Rambo blaß werden! Gelegentlich tauchen Hunde oder Katzen auf dem Bildschirm auf, die man ebenfalls abschießen muß, um an mehr Munition zu gelangen; außerdem segeln Kisten vom Himmel, die Granaten, kugelsichere Westen, Zielfernrohre, Energietränke oder wiederum Munition enthalten. In den Levels vier und sechs lauern besonders widerstandsfähige Supergegner, und am Ende des letzten Levels muß man mittels Fangschuß den Piloten retten.

Ocean hat für dieses Game eine Auszeichnung für die Automatenumsetzung des Jahres erhalten, und das nicht ohne Grund: Man findet praktisch alle Features der Arcade-Maschine wieder, so wackelt z.B. der Screen, wenn man per Boot oder Jeep unterwegs ist, die komplette Sprachausgabe ist vorhanden, Grafik und Sound sind praktisch eins zu eins zum Automaten – eigentlich merkt man nur am gelegentlichen Nachladen, daß man vor'm Amiga sitzt. Die Handhabung ist top, das

Spiel lädt schnell und läßt sich jederzeit pausen oder abbrechen. Außer den üblichen von links nach rechts scrollenden Leveln kommen sogar einige vor, in denen das Szenario im 3D-Style auf den Spieler zerscrollt! Natürlich ist Operation Thunderbolt trotzdem absolut ungeeignet für Leute, die Kriegsspiele verabscheuen, denn an Brutalität wurde wirklich nicht gespart. Wer dagegen seine Aggressionen am liebsten an Terroristen und Miezkatzen ausläßt, wird seine helle Freude haben – zumindest solange, bis die BPS wieder zur „Operation Index“ schreitet! Und das kann in diesem Fall nicht sehr lange dauern... (mm)



Operation Thunderbolt

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 91% |
| Sound: | 82% |
| Handhabung: | 94% |
| Motivation: | 85% |
| Gesamt: | 88% |

Für Experten
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69 / 70 60 50

Spezialität: Zwei Disks, ausnahmsweise werden sogar beide Laufwerke unterstützt, aber leider keine Highscores gesaved.



Du springst aus dem fahrenden Zug geradewegs vor einen entgegenkommenden, den du in deiner ängstlichen Aufgeregtheit übersehen hast. Durch den von dir verursachten Unfall findet nicht nur du, sondern auch acht weitere Bits einen plötzlichen Tod. Auf dem Bildschirm erscheint eure Todesanzeige: „GURU Meditation“.



SPACE ACE



Es ist soweit: Die Amiga-Version von Don Bluth's zweitem Zeichentrick-Epos ist fertig! In bester „Dragon's Lair“-Tradition macht sich Dexter, alias Space Ace auf, um die Welt vor dem Zugriff des Superschurken Borf zu retten.



Selten haben sich die Geister so geschieden, wie an der Umsetzung des Laserdisk-Automaten „Dragon's Lair“: Für die einen war das aufwendige Zeichentrick-Spektakel ein wahrer Geniestreich, für die anderen dank mangelnder Spielbarkeit ein Mega-Flop. Bei Readysoft hat man sich für derlei Querelen wenig interessiert und stattdessen mit Volldampf an der Konvertierung des Arcade-Nachfolgers Space Ace gearbeitet. Daß die Neuaufgabe im Science Fiction-Milieu natürlich viel, viel besser, schöner und spielbarer werden sollte, war eine Selbstverständlichkeit – zumindest für die Programmierer...

Einer der vordringlichsten Ansprüche an Space Ace war, daß das Game endlich auch auf 512K-Amigas laufen sollte. Und tatsächlich: In dieser Hinsicht gibt's keinerlei Probleme! Auch die versprochene Save-Funktion ist vorhanden, man muß also nicht mehr alle Bilder durchspielen, wenn man irgendwo festsitzt. Ehe ich Euch aber verrate, wie es diesmal um das Spielprinzip bestellt ist, wollen wir einen kleinen Blick auf die Story werfen: Ein blauer außerirdischer Fettwanst namens Borf hat einen Verjüngungsstrahler entwickelt, mit dem er gedankt, die gesamte Menschheit zu-

nächst in willenlose Säuglinge und in weiterer Folge in seine Privatsklaven zu verwandeln. Laut Anleitung finden sich nur zwei Menschen, die den Schneid aufbringen, dem blauen Riesen entgegenzutreten: Space Ace und seine schöne Freundin Kimberley. Da das Mädel jedoch schon im ersten Bild von Borf entführt wird, bleibt die ganze Dreckarbeit natürlich wieder am Spieler hängen! Und damit nicht genug: Unglücklicherweise hat Ace schonmal eine gehörige Portion des Baby-Strahlers abbekommen, weshalb er sich während seiner intergalaktischen Hatz des öfteren in sein schwächliches Alter Ego Dexter verwandelt.

Insgesamt gilt es, 33 verschiedene Szenen zu meistern (40 waren angekündigt, aber wir wollen großmütig sein...), wofür lediglich drei Bildschirmleben zur Verfügung stehen – wer ein zusätzliches möchte, muß sich bis zu einem Stand von 10.000 Punkten gedulden. Kenner des Vorgängers werden sich nun fragen, wo man Abstriche machen muß, zumal sich die geballte Grafik-Power diesmal auf nur vier (statt sechs) Disketten verteilt. „Dragon's Lair“ hatte schließlich lediglich 12 Level zu bieten, die jeweils spiegelbildlich wiederholt wurden –

jetzt soll es auf einmal ganze 33 geben? Sind etwa die Animationen schwächer geworden, oder gibt's keinen Sound mehr, oder was? Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: die einzelnen Spielabschnitte sind sehr, sehr kurz! Eigentlich keine so tolle Idee: So kommt man in den Genuß von noch mehr dieser herrlichen (screenfüllenden!) Bilder und Animationen, an denen man sich gar nicht satt sehen kann! Das Game hat absolut Trickfilm-Qualität, nicht umsonst war der Schöpfer Don Bluth jahrelang Starzeichner in den Walt Disney-Studios. In jedem Screen tummeln sich die schönsten Roboter, Monster, Raumschiffe etc., alles in irren Farbönen und stets unterlegt mit einer wundervollen Geräuschkulisse, die von Musik über Sound-FX bis zur Sprachausgabe alles zu bieten hat, was das Herz begehrt!

Dennoch: In Sachen Gameplay konnten die Programmierer ihr Versprechen nicht halten! Immer noch erfordert jedes Bild nur ein paar mickrige Joystickbewegungen, im Gegenteil, durch die enorm kurzen Level ist jetzt eher weniger zu tun als zuvor. Freilich ist in manchen Sequenzen richtiges Timing vonnöten, aber wenn nur der Feuerknopf einmal gedrückt werden muß, sollte das eigentlich kein großes

Voller Tatendrang landet ihr im Bett. Aber durch das Schaukeln der Matratze und ihrer Oberweite verfärbt sich deine Gesichtsfarbe langsam in Richtung meergrün. Spielst du den tapferen Seemann (S.50), oder gehst du lieber von Borf (S.42)?

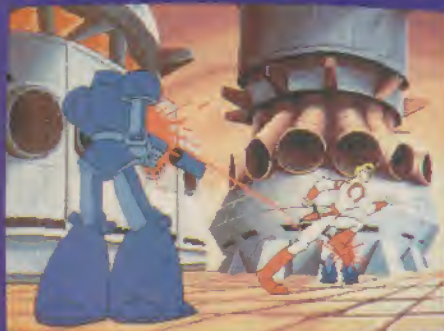


Ein Held hat nunmal kein leichtes Leben...

Ob Monster oder Roboter – Ace macht sie alle platt!



Die schlimmen Folgen von Borfs Superwaffe!



Problem sein. Somit hat man das Spiel natürlich binnen ungefähr zwei Stunden durchgespielt: Wer sich die simplen Bewegungsabläufe nicht merken kann, greift eben auf die Save-Funktion zurück. Klar, daß damit die Motivation ein bißchen in Richtung Keller rutscht, aber etwas Gutes hat die Sache: so können wir Euch gleichzeitig mit dem Test auch die Komplettlösung liefern – guckt einfach im Know How nach! Außerdem muß so die schöne Kimberley nicht so lange schmachten! Apropos Kimberley: Ich entsinne mich dunkel einiger Szenen des Demos, in denen die Lady zu bewundern war, die im Game fehlen – mit Space Ace II darf also vermutlich bald gerechnet werden!

Fazit: Ein Glück, daß die Präsentation gar so schön ist, dadurch gehört Space Ace zu den wenigen Programmen, die man auch dann mal wieder hervorramt, wenn sie schon längst gelöst sind – und sei es nur, um einem Bekannten die überragenden Fähigkeiten der „Freundin“ möglichst drastisch vor Augen zu führen. Space Ace muß man nicht unbedingt gespielt, aber um jeden Preis gesehen haben! (ml)



Der Amiga Joker meint: Besser kann man die Fähigkeiten des Amiga nicht demonstrieren – wow!



Eine der vielen verschiedenen Todesarten für den armen Dexter



Space Ace

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 98% |
| Sound: | 94% |
| Handhabung: | 46% |
| Motivation: | 58% |
| Gesamt: | 74% |

Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: ReadySoft

Bezug: Frank Heidak

Franzstr. 7

5000 Köln 41

Tel.: 02.21/40 74 47

Spezialität: Wer keinen sehr exakten Joystick zu Hand hat, darf die Menschheit auch mit der Tastatur retten. Zum Abspeichern benötigt man eine Leer-Disk. Die deutsche Anleitung gibt (eher wertlose) Tips zu jedem Bild.



TEST



In grauer Vorzeit, als der C 64 noch nicht als elektronischer Brotkasten, sondern als reinrassige Spielmaschine galt, sorgte ein Action-Game namens „Choplifter“ für Furore. Die Jungs von „reLine“ haben ein gutes Gedächtnis: Mit gleichem Spielprinzip, aber mächtig aufgepepppter Grafik soll der Erfolg nun wiederholt werden.



Der Amiga Joker meint:
Hut ab vor Dyter 07:
So und nicht anders
muß Helikopter-Action
aussehen!

Für alle mit weniger gutem Erinnerungsvermögen sei hier kurz erklärt, worum es geht: Unter ständigem Beschuß muß sich der Spieler mit einem Hubschrauber in Feindesland vorwagen, landen, befreundete Soldaten retten und diese wieder in der heimischen Basis abliefern – wofür es dann Bonuspunkte hagelt! Die Spielidee hat in den Jahren kaum an Reiz verloren, besonders wenn die Umsetzung so gut gelungen ist wie hier: Allein der Vorspann verdient schon einen Hit-Joker! Zu einer fetzigen Titelmelodie flitzen Kugeln im Takt über den Bildschirm, um sich dann zu hübschen Mustern zu formieren – absolut sehenswert!

Im eigentlichen Spiel fliegt man mit einem fein animierten Helikopter über ein tropisches Inselparadies, dessen Berge, Sandstrände und Vulkane von einem Haufen außerirdischer Roboter bevölkert sind. Wie das? Nun, aufgrund der großen Abrüstungsbestrebungen aller Nationen wurden nahezu alle Waffen der Erde verschrottet, weshalb die

Aliens unlängst mit ihrer Invasion leichtes Spiel hatten. Gäbe es da nicht zufällig noch den Kampf-Hubschrauber Dyter 07 samt mutigem Piloten (Du, wer sonst?), der Menschheit wäre ein trauriges Schicksal beschieden! So jedoch lassen sich die anfänglich 12 Roboter prima vernichten, indem man seine Mühle landet und seinerseits einen mobilen Kampfroboter (gehört zur Grundausstattung jeder anständigen Wunderwaffe...!) ausläd. Mit dem Gerät düst man sodann über die Insel und ballert die feindlichen Blechkerle in Schutt und Asche!

Ehe man zu dieser großen Aufräumaktion startet, sollten tunlichst alle kleinen Männchen aufgesammelt werden, die verschreckt durch die Gegend irren. Immerhin handelt es sich dabei um hochkarätige Wissenschaftler, die sich, sobald man mit ihnen auf der Basis landet, aus lauter Dankbarkeit sofort in die unteren Geschosse verziehen, wo sie die schönsten Extrawaffen für den Hubschrauber und Kampfroboter zusammenbasteln. Im obersten Stockwerk hingegen kann der Energievorrat aufgefrischt werden. Gut bestückt mit Lenkraketen, Streuf Feuer, Flammenwerfer und ähnlichem, ist es ein leichtes, alle

Robbis zu erledigen. Dann öffnet sich ein Vulkan, man rauscht hinein und begegnet am Ende eines Tunnels dem obligaten Riesen-Endmonster, das es durch gezielte Schüsse zu vernichten gilt. Im nächsten Level geht's dann mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad weiter...

Dyter 07 ist schon ein tolles Game: Kunterbunte Grafik, herrliche Animationen und Effekte, soweit das Auge reicht! Der Sounddesigner Karsten Obarski hätte für seine Leistung eigentlich eine goldene Schallplatte verdient, so packend und mitreißend ist seine Musikuntermalung. Tja, wären doch alle Action-Games so schön, wie wunderbar könnte das Testerleben sein...! (Carsten Borgmeier)



Dyter 07

Grafik: 87%
Sound: 93%
Handhabung: 75%
Motivation: 81%
Gesamt: 84%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: reLine Software

Bezug: Rushware

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

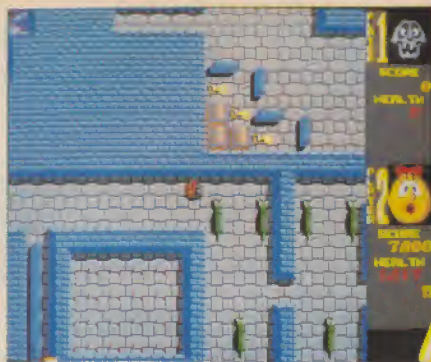
Tel.: 02101/6070

Spezialität: Zwei Disketten; bevor man in den Vulkan-Schacht düsen darf, wird ein Farbcode abgefragt.



Dyter 07: Hubschrauber-Action vom Feinsten!

Du machst dir anscheinend vor lauter Angst bald in die Hosen - also geh besser schnell auf die Toilette nach S. 50!



Was auf den ersten Blick einfach wie eine Mixtur aus „Gauntlet“ und „Pac Man“ aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung dann doch als ein vorzügliches Such- und Ballerspiel ganz eigener Machart. Über ein Jahr lang war es den ST-Usern vorbehalten, aber jetzt endlich...



Der Amiga Joker meint:
Super Puffy: Dank der putzigen Grafik ein Mordsspaß für alle Altersgruppen!

Puffy und seine Freundin Puffyn sind in einer schrecklichen Welt gefangen, die aus 20 verschiedenen Labyrinth besteht. Die beiden hüpfenden Kürbisse haben panische Angst vor feuer-speienden Drachen, ekligem Glibberwesen, roten Geistern und den vielen anderen Monstern, die durch die Gänge wuseln. Durch Kollisionen mit Angehörigen dieses Grusel-Zoos schrumpfen die Energievorräte rapide, um sie wieder aufzufüllen, müssen die beiden aber erst wieder einen Pott mit Lebensmitteln einsammeln. Dabei besteht eigentlich gar kein Grund zur Panik – schließlich steht ja ein mutiger Amiga-Spieler mit dem Joystick bereit, um Puffy oder Puffyn sicher an allen Gefahren vorbeizulotsen! Im Zwei-Spieler-Modus kann man die beiden auch gleichzeitig durch die verschlungenen Gänge steuern, was seinen besonderen Reiz

dadurch erhält, daß die Figuren doch recht unterschiedlich ausgestattet sind, was Schnelligkeit und Schußkraft betrifft!

Die frapierende Ähnlichkeit mit „Gauntlet“ springt auf den ersten Blick ins Auge: Genau wie im Klassiker von U.S. Gold sieht man auch hier das Geschehen in der Draufsicht (mit leichtem 3D-Effekt). Dann die bei Monsterangriffen schwindende Lebensenergie der Held(inen), die Extrawaffen im Labyrinth... Ubi-Soft hat ganz schön abgekupfert! Aber Super Puffy besitzt eben auch ein großes Maß an Eigenständigkeit. Durch Einsammeln von Magic Goms (kleinen blauen Punkten) kann der Spieler mit der Tastatur einige Sonderfunktionen aufrufen: je nach Art der Funktion benötigt man eine unterschiedliche Anzahl von Goms. Schon für läppische zwei erhält man beispielsweise (mittels F5-Taste) einen Übersichtsplan der Level. Zu ähnlich günstigen Preisen kann man Lebensenergie hinzufügen, die Schußkraft erhöhen, die Geschwindigkeit der Gegner vorübergehend verlangsamen, in den nächsthöheren Level gehen und so weiter und so fort.

Trotz der, sagen wir mal Anregungen, die man sich bei „Gauntlet“, aber auch beim guten alten „Pac Man“ geholt hat, ist bei Super Puffy Langzeit-Motivation garantiert. „Schuld“ daran sind die abwechslungsreichen und sehr detaillierten Fantasy-Grafiken, die gelungene Zwei-Spieler-Option und das ausgetüftelte Leveldesign. Nicht zuletzt tragen die witzigen (gesampelten) Soundeffekte ihren Teil dazu bei, daß es solchen Spaß macht, Puffy und/oder Puffyn möglichst unbeschadet durch alle Level zu bugsieren. Ein irres Game, von dem man gar nicht genug bekommen kann!

(Carsten Borgmeier)



Super Puffy

Grafik: 84%
Sound: 84%
Handhabung: 81%
Motivation: 83%
Gesamt: 83%
Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70

Spezialität: Damit man nicht immer wieder von vorne anfangen muß, darf alle paar Level abgespeichert werden.



Mit geschlossenen Augen springst du in die Tiefe und landest wider Erwarten auf festem Boden. Eilig rappelst du dich wieder hoch und stellst dich bei einer dieser Metallstraßen auf, um den nächsten Zug zu besteigen. Weiter bei S. 33.

„Moonwalker – The Movie“ war eigentlich nur ein zu lang geratener Videoclip mit einer kindischen Story, einzig der Soundtrack bewahrte das Ding vor dem totalen Flop. Das hat U.S. Gold aber nicht davon abhalten können, jetzt eine Umsetzung für den Amiga herauszubringen. Programmiert wurde das Game von Emerald Software, also den Jungs, die uns das ziemlich mittelmäßige „The Deep“ beschert haben. Nach kurzem Laden und einem nett gemachten Vorspann beginnt der Auftritt des großen Meisters:

Der viel zu kleine Screen zeigt einen winzigen Punkt (Michael aus der Vogelperspektive), der in einer labyrinthartigen Dachlandschaft elf Gegenstände einsammeln muß – unter anderem die Einzelteile eines Kaninchenkostums, das er braucht, um nach Michaelsville zu hoppeln (hat der Kerl etwa schon 'ne eigene Stadt? Zuzutrauen wär's ihm ja!). Ständesgemäß wird unser Superstar dabei von aggressiven Fans und Reportern bedrängt, die ihm seine Platinsscheiben abjagen wollen, und er kann sich nicht mal wehren: der Feuerknopf dient hier nur zum schnelleren Laufen! Anzeigen für Score, Zeit, verbliebene Edelmetallscheiben und gesammelte Gegenstände, sowie ein Radarschirm zur besseren Orientierung der beutegierigen Groupies sind unter, beziehungsweise neben dem Screen. Die weiteren Level bringen auch nichts wesentlich anderes (oder gar besseres), daher nur ganz kurz: Der zweite Spielabschnitt ist eine getreue Kopie des ersten, nur 'ne Peke schneller (der Punkti fährt jetzt Motorrad). Im dritten darf im „Club 30“ geklettert werden, Nummer vier konfrontiert den Helden mit den Truppen des Drogendealers „Mr. Big“.

Was das Spiel so unbefriedigend macht, ist das von Anfang bis Ende unfaire Gameplay (z.B. gibt es in den verschiedenen Sackgassen der ersten Level kaum Ausweichmöglichkeiten), das weitere die unsäglich langweilige Gestaltung des ohnehin schlechten Spielprinzips (run, rabbit run!) und schließlich die fehlende Abwechslung. Nicht nur, daß praktisch jeder Level gleich aussieht und dieselbe Handlung hat, nein, selbst der Sound besteht nur aus kurzen Digi-Samples, die sich ständig wiederholen. Grafisch entspricht das Game übrigens weitgehend der C 64-Version, selbst die elende Ruckelei wurde originalgetreu übergebracht! Zum Schluß das Positive: Zwischen den Levels gibt's nette Parts aus dem Film – retten kann das das Spiel allerdings auch nicht mehr! (mm)

Irgendwann mußte es ja kommen – nun ist es soweit: Michael Jackson hat sein eigenes Computerspiel! Laut Werbung „ein Spiel wie kein anderes“, bei näherer Betrachtung eher eins wie allzu viele...

MOONWALKER



Michael Rabbit oder Roger Jackson?



Der Superstar im Labyrinth



Die Filmausschnitte sind noch das Beste am ganzen Spiel!



Moonwalker

| | |
|-------------------------|-----|
| Grafik: | 67% |
| Sound: | 59% |
| Handhabung: | 45% |
| Motivation: | 37% |
| Gesamt: | 52% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: ca. 65,- DM | |
| Hersteller: U.S. Gold | |
| Bezug: Gamesworld | |
| Landsberger Str. 135 | |
| 8000 München 2 | |
| Tele: 0 89 / 5 02 24 63 | |

Spezialität: Zwei Disketten, ein Zweitlaufwerk wird aber nicht unterstützt. Zum Trost befindet sich die Anleitung auf der Rückseite eines Posters.

Man merkt schon, daß du immer nur vorm Computer hockst! Also auch dir ein ruhiges Plätzchen in einem Zug auf S. 45

In knapp 1200 Jahren ist es soweit: Die bitterböse Alien-Rasse der Rampons besetzt den Planeten New Chikago. Wer sie wieder vertreibt, rettet die Menschheit vor der Vernichtung und die galaktische Minen-Gesellschaft vor dem Bankrott.

Das neue Ballerspielchen des Atari-Unterlabels ARC begrüßt den Spieler mit einem netten Titelbild samt gelungener Melodie. Damit hat es sich dann aber auch. Was es im eigentlichen Game zu sehen gibt, grenzt an eine Zumutung: Die Grafik ist mies, das Scrolling elend langsam und zudem ruckelig, und die unsagbar träge Steuerung bricht Action-Freaks schier das Herz! Selbst die zwei Spiel-Ebenen (Planetenoberfläche und Basis) und die strategischen Elemente in der Basis vermögen den Schmerz nicht zu lindern.

Dabei war die Sache sicher gut gemeint: Immerhin gehören drei Schilder (= Leben), ein Radarschirm und sechs Smartbombs zur



Grundausrüstung des weiter aufrüstbaren Raumgleiters. Auch wird der Screen über den Rand hinaus gescrollt, und wenigstens die Explosion des eigenen Gefährts ist gelungen. Ist aber alles zu wenig: Wenn Grafik, Sound und Steuerung, ja eigentlich das ganze Game sich auf prähistorischem Ni-

veau bewegen, sind die schönsten Ideen für die Katz! Daß sich die High-scores nicht absaven lassen, und das Programm nur lädt, wenn sowohl Speichererweiterung als auch Zweitlaufwerk abgeschaltet sind, wundert hier wohl niemand mehr. (Felix Bubl)

STAR★BREAKER



TEST

Star Breaker

Grafik: 10%
Sound: 30%
Handhabung: 30%
Motivation: 12%
Gesamt: 21%

Für Anfänger

Preis: ca. 55,- DM

Distributer: ARC

Seiten: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Amstaterweg 135
1000 München 2
Tel.: (089) 5122463

Spezialpreis: 4,90 DM für die ersten 1000 Käufer. Der Gewinner erhält eine wertvolle Reise nach London. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben.

Alle Achtung – Ihr wißt, was Ihr wollt! Nach wie vor streiten sich dieselben Games um die ersten drei Plätze in unseren Charts...

Um's gleich vorher zu erwähnen: die Favoriten ändern sich nicht – das ändert sich um Längen voraus, liefern sich Eure Lieblinge einen erbitterten Kampf, aus dem sich (angehender) Anwerter und wiederholter Überprüfung der Sieger hervorging. Stundentlang hörten wir aus Brigitte's Büro nur Rascheln und Stöhnen – blaß und erschöpft erschien sie schließlich vor verschämter Müdigkeit. „Knapp“, sagt sie, „sehr knapp war's diesmal“, dann brach sie zusammen.

1. (2) XENON II
2. (1) POPULOUS
3. (3) SHADOW OF THE BEAST
4. (8) SIM CITY
5. (5) OIL IMPERIUM
6. (7) BATMAN THE MOVIE
7. (-) INDIANA JONES ADV.
8. (-) NORTH & SOUTH
9. (4) KICK OFF
10. (-) STADT DER LÖWEN

Wie immer wird der Gewinner bestimmt. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben. Der Gewinner wird am 1. März 1988 bekanntgegeben.



1. FEMME FATAL
2. POSTMAN PAT
3. EMPEROR OF THE MINES
4. IRON TRACKERS
5. LANCASTER

das, wobei Leute, genau für heavy. Wie Ihr sicher bemerkt, geben die Ziffern in den Klammern die Platzierung im Vormonat an. Die Gewinner stehen wieder in der Ruhmeshalle, und natürlich gibt's auch diesmal drei scharfe Games und drei bunte Joker-Shirts zu gewinnen. Also: Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall und geht sooo einfach. Schickt eine Postkarte mit Eurem Tip oder einer garren Hypparade an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

und schon nehmt Ihr an der Verlosung teil. Tschöö, bis zum nächsten Mal!

UP



Das Orgelgehäuse erreicht seinen Höhepunkt, und du versinkst in den herrlich warmen Fluten. Ruhe und Zufriedenheit überkommen dich, und du schwebst in den höchsten Himmel auf S. 49.

JOKER

Schreibt weiter so fleißig Leute: Drei Briefträger habt Ihr schon aufgearbeitet, die Schwächlinge sind glatt unter den paar Tonnen Zuschriften zusammengebrochen! Macht aber nix, wir haben uns erkundigt, die Post hat noch mehr davon...

Aloha, Joker Redaktion!

Ersma 'n großes Lob, denn Euer Joker ist echt gut geworden. Ich hoffe, daß er auch bei den anderen Freaks so gut ankommt wie bei meiner. Aber, wie bekannt, keine Sonne ohne Schatten. Na gut, der Amiga ist zweifellos der beste Computer der derzeitigen Generation – zum Spielen. Aber mal Pat-schepföchen auf den Motor. Eigentlich ist der Amiga doch viel zu schade, um nur zu spielen. Denn bei den Grafik- und Soundmöglichkeiten, die der Amiga bietet, müßte doch mehr drin sein, als auf ein paar dumme Sprites zu ballern. Soviel zum Schatten. Meiner Meinung nach wäre es echt geil, wenn Ihr vielleicht – so auf ein, zwei Seiten – 'n paar Anwenderprogramme oder Tips + Tricks bringen würdet. Ich glaube, es wäre auch im Interesse von anderen Cracks und Freaks... schreibt Lars Döhning aus Lehrte.

Machen wir doch, guck mal in den „User Club“. Aber Spiele testen ist nunmal viiiieeeel schöner!

Cross Challenge getestet. Meiner Meinung nach ist die Grafik für DM 29.– eigentlich mehr als 46%. Da ich selbst Programmautor bin und z. Z. ein professionelles Low-Budget-Game in eigener Regie organisiere und schreibe, weiß ich, wie teuer eine Softwareproduktion ist. Da kann ein Spiel für DM 29.– eben nicht die Grafik und Musik haben, die man von einem Game für DM 100.– erwarten kann. Trotzdem ist ein Low-Cost-Produkt mit neuen Ideen doch besser als die 100.000ste Space Invaders Kopie mit Megagrafik und Hypersounds... meint Martyn Lawson aus Frankfurt.

Mmmhnh ja, vermutlich hast Du recht – wer will schon dauernd Space Invaders spielen? Trotzdem: Unser Bewertungsmaßstab bleibt einheitlich, wo kämen wir denn sonst hin? Aber wer neben den Bewertungen auch mal einen Blick auf den eigentlichen Test wirft, wird feststellen, daß wir im allgemeinen das Preis-/Leistungsverhältnis schon im Auge behalten, gel?

Zum ersten Mal...

...hab' ich gestern den Amiga Joker (12/89) gekauft. Nachdem ich die Zeitschrift durchgelesen habe, muß ich doch nun gleich mal schreiben, um zu testen, ob Ihr tatsächlich alle Briefe beantwortet. Zuerst möchte ich für Euren Schreibstil ein großes Lob aussprechen (schulterklop!), endlich mal ein Heft, wo man die Texte so serviert kriegt, wie man sie wohl selber am liebsten schreiben möchte.

Außerdem ist der Joker endlich mal keine Zeitschrift, die versucht, möglichst alle Amiga-User gleichzeitig anzusprechen, die A500er-Spielefraks, die Basic-Einsteiger, die C-Profis, die AT-Karten-Besitzer und wohl bald die A2500UX-User. Da hat man dann eine Zeitschrift, wo einen die Hälfte nicht interessiert, aber Hauptsache bezahlt! Macht also weiter so wie bisher... rät uns Jürgen E. Haug aus Esslingen.

Hey, das ist doch genau unsere Philosophie! Don't worry Jürgen, mit Programmierkursen, komplizierten Hardware-Basteleien und ellenlangen Listings haben wir auch in Zukunft nichts am Hut. Das überlassen wir weiterhin den Kollegen, sollen die sich doch mit dem trockenen Zeug abquälen! Wir sorgen lieber dafür, daß unser Joystick keinen Rost ansetzt...

Im Vergleich zur Erstausgabe...

...wirkt die Dezemberausgabe schon viel ausgereifter. Fast alle Dinge, die ich damals noch bemäkelt habe, sind plötzlich wie vom Erdboden verschwunden, so entsprachen z. B. fast alle Spieletests genau meinem Urteil über die vorgestellten Programme. Außerdem wurde mir durch den BAT-MAN-Test von Max endlich einmal mein eigenes Urteil über dieses Spiel bestätigt – die überaus negativen Kritiken Eurer Konkurrenz lassen für mich höchstens den Schluß zu, daß die Damen und Herren Spieletester dort

nicht bis in die höheren, grafisch und spielerisch beeindruckenden Level dieses Games vorgedrungen sind. Eine gute Sache ist auch die Einrichtung der PD-Box. Während man sich bei anderen Magazinen erst mühselig durch den Wust vorgestellter PD-Programme kämpfen muß, bekommt man bei Euch schlicht und ergreifend das geliefert, worum es geht: Spiele und nichts anderes. So, zuletzt möchte ich noch einen Artikel erwähnen, den ich wirklich klasse fand: den Test des „Nordic Power“-Freezers. Da ich bereits durch verschiedene Werbeanzeigen hellhörig geworden war, interessierte mich dieses Gerät besonders. Sehr erfreut war ich dann, daß der entsprechende Bericht ausgerechnet im AJ zu finden war, die Konkurrenz hat das Ding scheinbar verschlafen. Ich werde es mir jedenfalls unter den Christbaum legen... teilt uns Christian Gallagher aus Wuppertal mit.

Lob, Geld und andere kleine Bestechungen werden immer gerne entgegen genommen. Die Firma dankt!

Familienähnlichkeit

Wow! Ihr werdet wirklich von Ausgabe zu Ausgabe besser, und das in fast jeder Beziehung. Die ersten Titelbilder haben mir nämlich besonders gefallen, aber das in der Januar-Nummer – erste Sahne!!! Bloß, irgendetwas stimmt nicht. Das ist doch irgendetwas nicht ganz unser Joker, oder? wundert sich Andreas Unger aus München.

Nein. Sein Bruder!

...Jetzt kommt's!

Mir scheint, Ihr seid sehr große Freunde von Baller und Actionspielen, was der Bewertung dieser Games sehr zugute kommt. Ein Vergleich mit anderen Zeitschriften zeigt nämlich, daß diese Spiele dort nicht so gut wegkommen. Beispielsweise „Batman“ oder „Shadow of the Beast“ mögen zwar grafisch sehr aufgepeppt sein, aber ansonsten doch nichts Neues bieten. Mich würde also interessieren, wie die Prozentangaben zustande kommen, die Ihr so differenziert angebt? Außerdem habt Ihr Lückenfüller wie die nichtssagende Story über das neue Stephen King Buch doch nicht nötig... meint Detlev Sostaric aus Berlin.

Am Beispiel Batman sieht man's mal wieder: Zwei Leser, zwei Meinungen. Ist ja auch ganz normal, bei uns in der Redaktion sieht es da nicht anders aus, weshalb die Prozentzahlen in zähem Ringen während einer Redaktionsbesprechung ermittelt werden. Was den „Lückenfüller“ betrifft: Sollten wir Stephen King jemals treffen, werden wir ihm sagen, was Du von ihm hältst! Im Ernst: Der Mixer heißt nicht nur so, sondern diese Seite soll vielmehr ein bißchen über den Monitor-Rand hinaus-schießen, und (eben bunt gemischt) ein paar Dinge vorstellen, die wir für interessant halten. Vielleicht ist ja nächstes Mal etwas dabei, das gerade Dir enorm gefällt, wer weiß?

Nordic Power

Als erstes einmal ein riesen-großes Lob an Euch! Eure Zeitschrift ist echt toll. Die Tests über die neuesten Games mit (endlich einmal) schönen, vielen und großen Fotos finde ich super gemacht. Der interessanteste Bericht aus der Ausgabe 12/89 ist, so finde ich, der Test über den Freezer Nordic Po-

wer. Dazu habe ich aber noch drei kleine Fragen:

1. Hat das Cartridge auch ein Gehäuse?
2. Wieviel kostet es nun wirklich? (Joker 12/89 S.33: 198,- DM, Joker 12/89 S.59: 128,- DM)
3. Wo bekomme ich das Ding in Österreich? Abschließend hoffe ich, daß Ihr Euch nicht unterkriegen laßt und meine Fragen bald beantwortet...

schreibt Christian Püringer aus Wien.
1. Ja freilich, 2. leider 198,- DM und 3. einfach bei vis Data, Postfach 1110 in 5014 Kerpen 1 bestellen. Alles klar? Apropos Nordic Power: Uns haben einige Leser erzählt, daß der Freezer nicht, wie von uns geschrieben, mit einem 40-seitigen Handbuch geliefert wird, sondern nur mit einer ziemlich knappen Anleitung. Das tut uns zwar furchtbar sorry, aber wenn ein Hersteller an der Endversion seines Produkts gegenüber der Testversion noch Änderungen vornimmt (oder einige Features anders aussehen als geplant, oder sich der Preis ändert), so ist das natürlich sein gutes Recht. Darauf haben wir leider keinen Einfluß... Zum Schluß die gute Nachricht: vis Data hat uns zugesagt, daß eine Postkarte oder ein Anruf genügt, und schon geht die versprochene (und inzwischen fertig-gestellte) umfangreiche Anleitung hinaus!

Verbesserungsvorschlag

Wie wär's mit einer eventuellen Oldie-Ecke, in der Ihr vielleicht von Spielen aus der Anfangszeit des Amiga oder besonderen Super-Mega-Spielen (z. B. Elite) berichtet. Berichten, nicht testen!!! Ich denke da z. B. an Verkaufszahlen, Hintergrund, wessen Spielidee, Programmierdauer, etc. Das ist doch der Vorschlag des Jahrhunderts (Stolz!), findet Christian Kachel aus Oldenburg.
Wenn nicht des Jahrhunderts, dann doch zumindest des Tages. Die Idee ist prima, wir arbeiten daran. Noch etwas Geduld. Noch etwas Geduld. Noch etwas Ged...

Werbefeldzug

16 Seiten mehr sind zwar ganz nett, aber noch längst nicht genug! Wenn man sich die anderen Computerhefte anschaut, so haben die doch trotzdem oft doppelt soviel Seiten wie der Joker (selbst nach der kleinen Maskur). Aber immerhin habt Ihr nicht soviel Werbung... ist kurz und knapp die Erkenntnis von Sebastian Flur aus Zürich

Ah, ein heißes Eisen! Der Umfang alleine macht's nämlich nicht – wer sich den Spaß macht und von anderen Zeitschriften einmal die reinen Werbeseiten abzieht, wird Erstaunliches feststellen...!

Das letzte Wort...

haben natürlich wieder einmal wir (ätsch!). Obwohl wir täglich einen mannshohen Stapel Zuschriften von Euch bekommen, haben wir in unserer Gier immer noch nicht genug. Wir wollen in Euren Briefen waten, baden, ja ertrinken! Und vor allem wollen wir jeden beantworten und wie immer die Interessantesten auf diesen Seiten veröffentlichen. Als-dann, hier nochmals unsere Adresse:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar





COMPUTERSOFT

AMIGA ADVENTURE

| | |
|--------------------------|--------|
| Bard's Tale 2 | 79.95 |
| Bloodwych | 84.95 |
| Die Fugger | 84.95 |
| Dragons of Flame | 89.95 |
| Heroes of the Lance | 79.95 |
| Indiana Jones Adventure | 89.95 |
| King Arthur | 84.95 |
| Kings Quest Tripple Pack | 84.95 |
| Legend of Djel | 84.95 |
| Legend of the Sword | 84.95 |
| Leisure Suit Larry | 84.95 |
| Police Quest I | 79.95 |
| Quest for the Time Birds | 89.95 |
| Stadt der Löwen | 119.95 |
| Swords of Twilight | 89.95 |
| Wall Street Eclips | 44.95 |
| Wall Street Wizard | 69.95 |
| War Machine | 54.95 |
| Zack Mcracken | 79.95 |

| | |
|------------------------|--------|
| Paperboy | 64.95 |
| Powerdrome | 79.95 |
| Rock 'n Roll | 79.95 |
| Roller Coaster | 84.95 |
| Run the Gauntlet | 79.95 |
| Safari Guns | 64.95 |
| Seven Gates of Jambala | 69.95 |
| Shadow of the Beast | 119.00 |
| Shufflepuck Cafe | 59.95 |
| Snoopy | 64.95 |
| Soldier 2000 | 84.95 |
| Space Ace | 139.95 |
| Star Wars Trilogy | 64.95 |
| Starflight | 84.95 |
| Stormlord | 64.95 |
| Take'em Out | 59.95 |
| Tom und Jerry II | 84.95 |
| Toobin | 64.95 |
| Twin World | 84.95 |
| Ultimate Darts | 69.95 |

| | |
|-------------------------|--------|
| Centrefold Squares | 69.95 |
| It came from the Desert | 89.95 |
| Kaiser | 129.95 |
| North & South | 64.95 |
| Pictionary | 89.95 |
| Populous | 64.95 |
| Populous Scenary Disk | 39.95 |
| Red Lightning | 89.95 |
| Stellar Crusade | 119.00 |
| Trivial Pursuit II | 64.95 |
| Waterloo | 49.95 |

AMIGA-SPIELESAMMLUNG

| | |
|--------------------|-------|
| American Dreams | 84.95 |
| Beverly Hills Cop | 84.95 |
| Giants (4 Spiele) | 99.00 |
| Lightforce | 84.95 |
| Trill Time Plain 2 | 64.95 |

HITS ☆ HITS ☆ HITS

DER RENNER: AMIGA TOOLS VERSION 1.22 nur 49,95

| KAISER | SPACE ACE | NORTH & SOUTH |
|--------|-----------|---------------|
| 129.95 | 139.95 | 64.95 |

AMIGA ARCADE GAMES

| | |
|-------------------------------|-------|
| Altered Beast | 84.95 |
| APB ... All Point Bulletin | 64.95 |
| Archipelagos | 79.95 |
| Asterix Operation Hinkelstein | 84.95 |
| Batman | 79.95 |
| Batman the Movie | 84.95 |
| Battlehawks 1942 | 74.95 |
| Black Magic | 59.95 |
| Blue Angel 69 | 84.95 |
| Butcher Hill | 54.95 |
| Chambers of Shaolin | 84.95 |
| Chase - i Q | 74.95 |
| Chinese Karate | 64.95 |
| Cosmic Pirate | 69.95 |
| Darius | 84.95 |
| Dark Fusion | 69.95 |
| Delux Strip Poker | 69.95 |
| DNA Warrior | 49.95 |
| Dogs of War | 69.95 |
| Dragon Spirit | 59.95 |
| Drakken | 99.00 |
| Drivin Force | 84.95 |
| Emperor of the Mines | 79.95 |
| Eskimo Games | 79.95 |
| Eye of Horus | 84.95 |
| F. Freddy's Big Top O Fun | 84.95 |
| Fallen Angel | 69.95 |
| Fighting Soccer | 84.95 |
| First Personal Pinball | 69.95 |
| Full Metal Planet | 84.95 |
| Future Sports | 64.95 |
| Future Wars | 84.95 |
| Ghostbusters 2 | 84.95 |
| Gold of America | 34.95 |
| Hard and Heavy | 59.95 |
| Interphase | 84.95 |
| Iron Lord | 89.95 |
| Iron Trackers | 64.95 |
| Kult | 64.95 |
| Laser Squad | 69.95 |
| Magic Marble | 84.95 |
| Mindbender | 69.95 |
| Nighthawk | 39.95 |
| Ninja Warriors | 69.95 |
| Oliver | 84.95 |

| | |
|--------------|--------|
| Warp | 69.95 |
| Weird Dreams | 74.95 |
| West Phaser | 119.00 |
| Xenon 2 | 84.95 |

AMIGA SIMULATION

| | |
|----------------------------|--------|
| Börsenfieber | 84.95 |
| Bundesliga Manager | 69.95 |
| Chess Player 2150 | 84.95 |
| Clown's Mania | 64.95 |
| Cosmo Ranger | 69.95 |
| Future Dreams (4 Spiele) | 84.95 |
| F16 Combat Pilot | 84.95 |
| Fast Break | 84.95 |
| Fl. Sim. Scenery Hawaii | 54.95 |
| Flight Simulator II | 129.00 |
| Grand Prix Master | 69.95 |
| Great Courts Tennis | 84.95 |
| Gunship | 69.95 |
| Hard Drivin | 69.95 |
| Hole in One (Golf) | 99.00 |
| Kick Off | 59.95 |
| Kick Off - Extra Time | 39.95 |
| Kreuz As | 39.95 |
| Mimos | 64.95 |
| Oil Imperium | 69.95 |
| Ports of Call, Version 2.0 | 89.95 |
| Powerdrift | 84.95 |
| Soccer Manager Plus | 49.95 |
| Stunt Car Racer | 84.95 |
| Table Tennis | 64.95 |
| Turbo Outrun | 84.95 |

AMIGA SPORT GAMES

| | |
|------------------------|-------|
| Daley Thompson Olympic | 79.95 |
| Int. Soccer | 69.95 |
| Passing Shot | 69.95 |

AMIGA STRATEGIE

| | |
|------------|-------|
| Armada | 99.95 |
| Austerlitz | 84.95 |
| Battletech | 84.95 |
| Bismark | 84.95 |

AMIGA ANWENDER

| | |
|---------------------------------|----------|
| Joystick Zoomer (Pilotingriff) | 99.90 |
| Joystick Commando 4 | 24.95 |
| A Mac-Mac Emulator Amiga | 449.00 |
| A500 RAM-Erw.-Dungeonm.-Uhr | 289.00 |
| A500 RAM-Erw.-Dungeonmaster | 249.00 |
| Aegis Lights, Camera, Action | 149.90 |
| Aegis Videoscope 3D PAL 2.0 | 398.00 |
| Amiga Tools 1.2 | 49.95 |
| Animate 3D PAL | 349.90 |
| Comic Art - Funny Figures | 39.95 |
| Comic Art - Science Fiction | 39.95 |
| Comic Art - Super Heroes | 39.95 |
| Comic Setter | 99.00 |
| Deluxe Music Construction | 199.00 |
| Deluxe Paint II Print | 249.00 |
| Deluxe Video 1.2 | 249.00 |
| Design 3D | 249.95 |
| Digi-Paint 3 | 229.00 |
| Digi-Paint-PAL (4096 Farben) | 148.00 |
| Discovery Disk Editor | 198.00 |
| Dynamic Drums | 99.00 |
| Dynamic Studio | 298.00 |
| English Kurs 1 | 49.95 |
| Erdkunde Deutschland | 49.95 |
| Kindwords (Textverarbeitung) | 169.90 |
| Lattice C-Compiler V.5.02 | 598.00 |
| Logitix Professional | 398.00 |
| Marauder II | 89.95 |
| Movie Clips 1 | 39.95 |
| Movie Setter | 95.00 |
| Pagesetter (Text & Grafik) | 99.00 |
| Pagesetter Font Set 1 | 39.95 |
| Pagesetter Laserscript | 99.00 |
| Prof. Draw Structured Clipart | 99.00 |
| Professional Draw | 248.00 |
| Professional Page 1.3 | 498.00 |
| Professional Page Templates | 99.00 |
| Publisher Plus | 249.00 |
| Quarterback 2.3 HD-Sicherung | 138.00 |
| Sculpt 3D-Pal Version | 198.00 |
| Sidmon | 89.95 |
| Silver Turbo | 398.00 |
| Sound Digitizer A500/2000 | 149.95 |
| Sound Oasis | 198.00 |
| Superbase Professional | 399.00 |
| Supercip Echtzeit Digitizer | 1.798.00 |
| The Advantage D-Bank + Tab-Calx | 248.00 |
| Vizawrite Desktop Amiga 2.0 | 229.00 |
| Mause Matte | 18.90 |

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

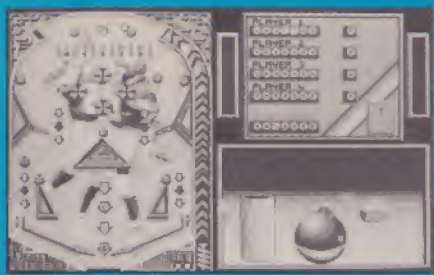
☆ Händleranfragen erwünscht ☆

STU WING
Wingstr. 1, 89-230
A. B. W. WING
www.stuwing.de
Computer-Software

CH. STUBER & Söhne GmbH
100. Vorkurs
100. Vorkurs (1.1)
100. Vorkurs (1.1)
100. Vorkurs (1.1)
100. Vorkurs (1.1)

Verwendbarungen
WPS Express 1.0 - 34
Wachs 1.0 - 34
Eurocard 1.0 - 34
Ausland Vorkurs 15 - 34

1st Person Pinball



Warum gibt es eigentlich so wenige gute Pinball-Simulationen für den Amiga? Ganz einfach: Weil es hier nicht auf tolle Grafik und chice Gimmicks, sondern ausschließlich auf Spielbarkeit ankommt! Eine Tatsache, die sich noch nicht bis zu den Jungs von „Tyne Soft“ herumgesprochen hat...

Wie sonst wäre es zu erklären, daß sich die Engländer dermaßen ins Zeug gelegt haben, nur um einen 3D-

1st Person Pinball: Unsere Empfehlung für Flipper-Freaks mit Schlafstörungen!

Flipper abzuliefern? Was sich hier noch recht interessant anhört, stellt sich in der Praxis schnell als arger Langweiler heraus: In einem anfänglichen Menü kann die Anzahl der Mitspieler, die Ballgeschwindigkeit, die Elastizität der Bumper und natürlich die Perspektive festgelegt werden. Wer sich für die dritte Dimension ent-

scheidet, steht das Geschehen quasi aus der Sicht der Kugel, ansonsten gibt's einen normalen Flipper mit einem kleinen 3D-Fenster daneben.

Was die Angelegenheit so einschläfernd macht, ist der Umstand, daß der Ball von alleine schier endlos durch die Gegend flitzt. Prallt er dann endlich gegen einen der vier Schläger, so macht er sogar ohne Zutun des Spielers weiter – ein Trauerspiel! Die zusätzliche Option, per Leertaste Luftströme über das Spielfeld zu pusten, ist ebenso originell wie überflüssig; die gute Grafik vertane Liebesmühe, und der Sound ohnehin wenig realistisch. Meine Empfehlung für Flipper-Fans: Schaut lieber dem gleichnamigen Delphin ein bißchen beim Plantschen zu, das ist aufregender! (ml)



Schneetreiben vor dem Fenster, Minusgrade auf dem Thermometer – was liegt da näher als eine zünftige Partie Tischtennis? Eine ganze Menge! Aber nicht, wenn man einen Amiga und „Starbytes“ neueste Sportsimulation sein eigen nennt...

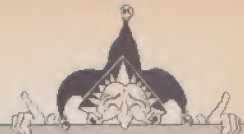
Nach erfreulich kurzer Ladezeit erscheint das Titelbild samt netter Melodie. Ein Druck auf den Mausknopf, und schon darf man zwischen Training mit der Ballmaschine und dem Kampf um die Weltmeister-

schaft wählen. Da die Übungsrunden in einem schmutzigen Keller stattfinden, steigen wir lieber gleich ins Listen-Gerangel ein.

In Jacques Higon, Nummer 20 der Weltrangliste, glaubten wir einen ausreichend schwachen Partner zu Warmspielen gefunden zu haben. Denkste: Nach zwei katastrophalen Niederlagen zogen wir uns doch wieder in den Übungskeller zurück; vielleicht lag es ja am falschen Schläger? Immerhin sechs davon (bzw. deren

Haltung) stehen zur Wahl, auch kann hier zur Zwei-Spieler-Option gewechselt werden, was natürlich mehr Spaß macht. Sogar ein Doppelspiel ist möglich und zu Anfang wegen der höheren Erfolgschancen sehr zu empfehlen!

Grafik und Sound machen einen eher zweckmäßigen Eindruck, da reißt auch die kleine Schildkröten-Kapelle, die nach jedem Game einige Takte von Michael Jacksons „Bad“ intoniert, nichts aus dem Feuer. Die Steuerung ist variantenreich, mit genügend Übung sind selbst Schmetterbälle, Topspins und Slices keine Hexerei. Table Tennis ist also eine ordentlich gemachte Sportsimulation, nicht mehr, aber auch nicht weniger! (Jens Petersen)



TEST



1st Person Pinball

Grafik: 70%
Sound: 60%
Handhabung: 50%
Motivation: 40%
Gesamt: 55%
Variabel
Preis: ca. 60,- DM
Hersteller: Tyne Soft
Börse: Guggenmos
Landsberger Str. 17
8000 München 2
Tel.: 089/502 0002

Spezialtipp: Hier nur sehr langsam (nur) gleichmäßig geschaltet werden! Schützen Sie sich vor dem Auslösen der Flipper! Das Spiel ist sehr langsam und die Steuerung ist sehr langsam. Es ist ein sehr langsames Spiel.



Table Tennis

Grafik: 70%
Sound: 60%
Handhabung: 50%
Motivation: 40%
Gesamt: 55%
Variabel
Preis: ca. 55,- DM
Hersteller: Starbytes
Börse: Guggenmos
Landsberger Str. 17
8000 München 2
Tel.: 089/502 0002

Spezialtipp: Es ist ein sehr langsames Spiel und die Steuerung ist sehr langsam. Es ist ein sehr langsames Spiel.



**CHESS
PLAYER
2150**



Wer extravagante Schachfiguren oder Schachbretter in den unmöglichsten Farben liebt, der ist bei diesem Game an der richtigen Adresse – Schach einmal anders!

Im Prinzip kann man natürlich ohne weiteres auf den ganzen Schnickschnack verzichten, wenn man sich ernsthaft mit dem königlichen Spiel beschäftigen will. Auf der anderen Seite ist eine wahrhaft „afflige“ Spielstärkeneinstellung, die (in zehn Stufen) vom Orang Utan bis zum Gorilla reicht, auch nicht zu verachten! Bei

den Spielfiguren wurde kräftig in der Puppenstube gekrümmt, auf dem Bauernhof das Vieh zusammengetrieben und Blech im High-Tech-Design verbogen. Außerdem gestalteten sie Höhenflüge, bietet das Spiel dann aber auch noch viele Optionen, die man von einem brauchbaren Schachprogramm erwartet: 2D- und 3D-Darstellung sind wählbar, das Brett kann (fast) beliebig aufgestellt werden; alle nötigen Vorgaben, wie Schachuhr, einstellbare Recheniefe, Zugvor-

schlägt. Zugbibliothek, Problemstellung usw., sind über die Menüleiste verfügbar. Gezogen wird durch Mauskllick auf die Figur (etwas ruckelig). Die Grafik ist mäßig (der C64 läßt grüßen!) aber dafür kann der Chess Player 2150 in puncto Spieltiefe (und damit auch kommt's letztlich an!) einige Erfolge vorweisen: Den „Chess Master 2000“ und den „Colossus Chess X“ hat er schon vom Brett gefegt, erst der „Chess Master 2100“ war ihm ebenbürtig. (wh)

Chess Player 2150

Grafik: 469

Handhabung: (60)

Motivation: 735

| | |
|---------|----|
| Gesamt: | 63 |
|---------|----|

Variabel

Preis: ca. 85,- DM

Hersteller: Oxford Software

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

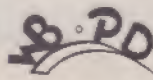
Spezialität: Gegeneinander spielen können Menschen und Amigas in allen nur denkbaren Kombinationen. Außerdem sind eine englische Sprachausgabe und eine deutsche Anleitung vorhanden.

20% billiger

| | |
|---------------------|----------|
| North & South | 69.90 DM |
| Power Drift | 69.90 DM |
| Minos | 59.90 DM |
| Stadt der Löwen | 38.90 DM |
| Rock 'n Roll | 46.90 DM |
| Outlands | 59.90 DM |
| Story so Far 3 | 62.90 DM |
| Turbo Out Run | 69.90 DM |
| Quartz | 69.69 DM |
| Starglider 2 | 69.90 DM |
| Test Drive 2 | 72.90 DM |
| Xenon 2 | 69.90 DM |
| F-16 Falcon | 79.90 DM |
| Gemini Wing | 59.90 DM |
| Barbarian II | 69.90 DM |
| Take Em Out | 59.90 DM |
| Chambers of Shaolin | 69.90 DM |
| Axels Magic Hammer | 59.90 DM |
| Ratman the Mouse | 69.90 DM |

Bei uns stimmt der PREIS und der SERVICE
LIEFERSERVICE: Heute bestellt, innerhalb von 24 Stunden nach Bestelleingang Versand.
KUNDENSERVICE: Wir informieren unsere Kunden monatlich über aktuelle Neuerscheinungen und Sonderangebote.

B T S POSTEACH 31 D-417B KEVELAER 1



**Auf 15 und 514 Marken- und Qualitätsdiskontrollen
prüfen wir jede gängigste Serie!**

Unser Angebot wird ständig erweitert!

FD-Preise inkl. Disk mit Qualitätsgarantie!

Mit doppelter VERIFY kopiert 3.5"-Disk m. Enkennung

| ALUGA | 3.5" | 5.14" | 21" | 50" | 2.90 | 1.40 |
|-------|------|-------|--------|------|------|------|
| 1-10 | 3.50 | 2.00 | 51-100 | 2.70 | 1.30 | |
| 11-20 | 2.50 | 1.50 | ab 101 | 2.60 | 1.20 | |

| | | |
|-------------|---------|---------|
| 1-10 Stück | DM 2,50 | DM 1,10 |
| 11-50 Stück | DM 2,20 | DM 1,00 |
| ab 51 Stück | DM 2,10 | DM 0,90 |

Das goldene PD-Buch (Band IV)
 komplett mit Disketten DM 11,00

**Pakete für Einsteiger
und Anwender (jeweils 10 Disketten)**

1. Ellstätter I. Tips und Hfhen. Spielt und Anwenungen
für den Anfang
 2. Ellstätter II. man braucht es eben
 3. Spielt I. über 30 Spielt
 4. Spielt II. 26 Superspiele in Deutsch geschrieben
oder dokumentiert
 5. Sound: da geht die Post ab: Sounds zum Abspielen
und Verändern (mit Play)
 6. Grafik: mit Ray Tracing, 08W Rendu, Animation,
Malprogramm
 7. Mpbelt II. Kurs in Deutsch und viel Zubehör
- Jedes Einzelpaket nur DM 38,00
3 Pakete nach Wahl zus. nur DM 100,00

Superspiel III
10 Disketten - 3,4" DM 49,90

Versand nur gegen Vorkasse oder Nachnahme Vorkasse DM 5,- Nachnahme DM 8,-
Ausland: Nur Vorkasse DM 12,-
8 Katalog-Disketten DM 16,- (gegen Einsendung eines Schekks oder Briefmarken)

AMIGA PUBLIC DOMAIN
Wolfgang Bitner · Kettenstr. 15
6700 Ludwigshafen/Rhein 25
Telefon 06 21 / 67 49 74

Frage: Was haben PC-User uns Amigianern voraus? Antwort: Jetzt nichts mehr! Seit neuestem hat, nach „Larry II“, nun auch das andere Kultspiel verzoekter PC-Eigner seinen Weg zur „Freundin“ gefunden. Man darf also gespannt sein, schließlich läßt alleine die Verbindung Rollenspiel und „Electronic Arts“ schon so manchem Freak das Wasser im Munde zusammenlaufen!

STAR FLIGHT



Der Amiga Joker meint: Star Flight bietet schier endlosen Spielspaß – vergeßt die Enterprise, jetzt kommen wir!

Ehe der Speichelfluß nun sturmflutähnliche Ausmaße annimmt, müssen wir der Begeisterung einen kleinen Dämpfer verpassen: Star Flight ist eigentlich kein reinrassiges SF-Rollenspiel, sonder eher ein „Elite“ mit Rollenspielelementen. Die Ähnlichkeit mit der berühmten Handelssimulation beschränkt sich nicht nur auf das Verschachern verschiedener Frachten; leider ist die Grafik hier ebenfalls eher einfach gehalten, außerdem bleibt der Lautsprecher – mal abgesehen von ein paar mageren Soundeffekten – meistens stumm. Egal, was in diesem Fall wirklich zählt, sind ohnehin nur Komplexität und Spielspaß, und davon ist eine ganze Menge geboten!

Neben der Programmdiskette findet sich eine hübsche Sternenkarte, ein Rädchen zum Ermitteln des richtigen Sicherheitscodes, eine dringend benötigte Referenzkarte, sowie das immerhin 33 Seiten starke deutsche Handbuch in der Verpackung. Ehe man derart gut ausgerüstet zur ersten Mission aufbricht, gibt es allerdings noch etliches zu erledigen...

Nachdem man sich über seinen Auftrag informiert hat, stellt einem das Interstell-Hauptquartier einen fast schrottreifen Raumkreuzer ohne Bewaffnung, sowie schlappe 12.000 MU (Mondtäre Einheiten) zur Verfügung. Jetzt gilt es, eine

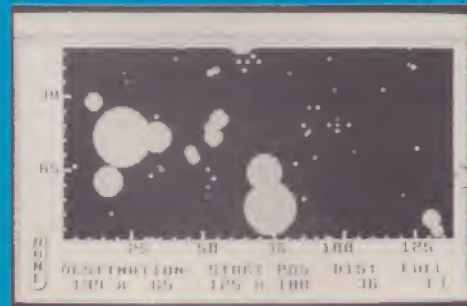
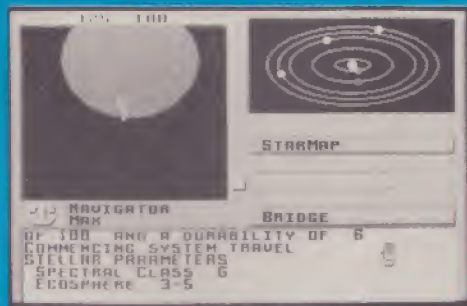
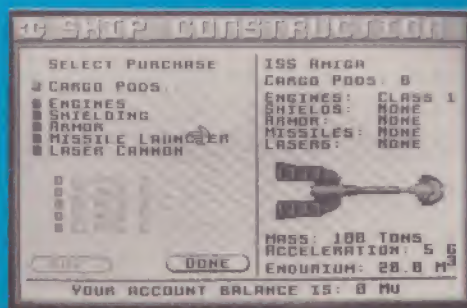
sechsköpfige Mannschaft zusammenzustellen (es stehen auch ganz reizende Außerirdische zur Verfügung!), die Leute entsprechend ihrer Aufgaben einigmaßen schulen zu lassen

(was das wieder kostet!), und das Sternenschiff auszurüsten, ehe man in die unendlichen Weiten abdrücken kann.

Vordringlich sollen Informationen und finanzielle

Mittel beschafft werden – ersteres ist gut für die Karriere, zweiteres lebenswichtig. Insgesamt stehen immerhin 270 Sternensysteme mit 800 Planeten, nebst sieben Alien-Rassen zur Erforschung bereit. Es müssen Mineralien geschürft, Artefakte gefunden, fremde Lebensformen entdeckt (oder gar eingefangen) und letztendlich die sagenumwobene „Erde“ ausfindig gemacht werden. Also reichlich Stoff für Monate! Sämtliche Optionen (und das sind viele!) können per Maus oder Tastatur aufgerufen werden. Tatsächlich ist Star Flight ein überaus komplexes Programm, das spieltchnisch kaum Wünsche offen läßt. Allerdings geht die Fortbewegung im All trotz des Jahres 4619 noch etwas langsam und ruckelig vonstatten, auch Landemanöver stellen die Geduld des Spielers oft auf eine harte Probe. Aber abenteuerhungrige Sternkapitäne werden dem tollen Game die kleinen Macken sicher gerne nachsehen! (wh)

Star Flight: Trotz mittelpreistiger Grafik ein tolles Spiel!



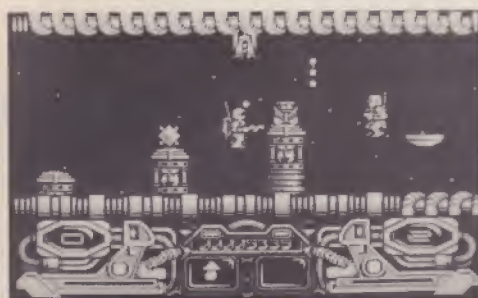
Star Flight

Grafik: 62%
Sound: 38%
Handhabung: 73%
Motivation: 87%
Gesamt: 65%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Es können fünf Spielstände abgespeichert werden. A2000-Besitzer mit Festplatte aufgepaßt: Bei dieser Konfiguration gibt's manchmal Ladeprobleme!

Du seest dem coolsten Lächeln auf und fragst die Vollbusse: „Na, heute schon gebittet?“ Zu deiner Überraschung hakt sie sich gleich bei dir ein und zieht dich sanft zu einem stehenden Zug. Widerstandslos gehst du mit auf S. 71.

DARK FUSION H.A.T.E.



Ich werde es nie verstehen: Warum ein Spiel, das schon auf dem 64er ein arger Flop war, auch noch auf den Amiga umsetzen? Aber vielleicht machen die Jungs von „Gremlin“ ja gerade eine Beschäftigungstherapie?

So kommen also auch wir in den zweifelhaften Genuß, mit einem Männchen im Raumanzug horizontal über den Screen zu scrollen, um den schrecklichen „Drei-Phasen-Test“ zu überstehen – was immer das sein mag. Die Vorgeschichte ist ebenso wirr wie der Rest des Games, das sich als eines der ödesten Ballerspiele entpuppte, die ich jemals verreißen durfte!

Das Spiel unterteilt sich in vier Level mit je drei Sequenzen: die Kampfzone, die Alienzone und die Flugzone. Begonnen wird immer in der ersten, zu den anderen muß erst der Eingang (eine Fusionskammer!?) gefunden werden. Da jedoch alle drei Abschnitte gleich mies sind, können wir getrost zur Technik übergehen. Leider sieht's hier mindestens so finster aus wie beim Spielprinzip: Die Grafik konnte schon den 64er nicht ausreizen, auf dem Amiga ist sie ein schlechter Witz! Auch die Geräuschkulisse erinnert fatal an selbige „Space Invaders“-Zeiten, einzig das Scrolling hat man sauber hinbekommen. Auf eine

Zwei-Spieler-Option haben die Programmierer in weiser Voraussicht verzichtet – wenn sich nur einer mit diesem Blödsinn abgibt, dann ist das schon einer zuviel! Solltet Ihr das Game in einem Regal entdecken, dann macht um Himmels Willen einen großen Bogen darum! (ml)



Dark Fusion

Grafik: 24%
Sound: 20%
Handhabung: 0%
Motivation: 0%
Gesamt: 19%
Für Fortgeschrittenen
Preis: ca. 65,- DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 50

Spezialtät: Die beigelegte Anleitung bedenkt alle Rechner außer den Amiga! Unserem muß auf F1 drücken, dann gibst' einen deutschen Bildschirmtext

Quizfrage für Computer-Methusalams: Wer erinnert sich noch an die mittelprächtigen 3D-Games „Zaxxon“ und „Leviathan“? Alle, die jetzt mit ja antworten, dürfen weiterblättern, der Rest muß zur Strafe diesen Artikel über den Aufguß einer Uralt-Spielidee fertig lesen!

Es war einmal ein Action-Spielchen namens „Zaxxon“, in dem man mit einem Raumschiff über eine frei im All schwebende Ebene düsen mußte, was einen (damals noch sehr begehrten) 3D-Effekt vorgaukelte. Als das Gleiche in grün unter dem Namen „Leviathan“ für den Amiga herauskam, konnte das Spielprinzip schon kaum noch begeistern: Trotz Schatten macht es die Perspektive nahezu unmöglich, den Höhenunterschied zu den Feinden zu erkennen. Der vorliegende Aufguß dieses Themas gibt sich noch problematischer. Jetzt ist auch die Steuerung so träge, daß fast gar nichts mehr geht!

Theoretisch gilt es, sich mit vier Leben im Rücken durch 30 Level zu kämpfen, wobei man alle 10 Level einen Punkt erreicht, an dem man bei Verlust aller Leben weitermachen darf. Nach Beendigung einer Spielstufe wird vom Flugleiter zu einem Bodenfahrzeug gewechselt und umgekehrt. Grafik und Sound sind solides Mittel-

maß, allerdings ruckelt das Scrolling furchterlich. Was den Spieler aber immer wieder zur Verzweiflung treibt, ist die Trägheit des eigenen Gefährts und die Tatsache, daß man weder beschleunigen noch bremsen kann. So verläßt man sich eben voll auf's Dauerfeuer, weicht aus, so gut es geht, und träumt von besseren Zeiten und Spielen. (ml)



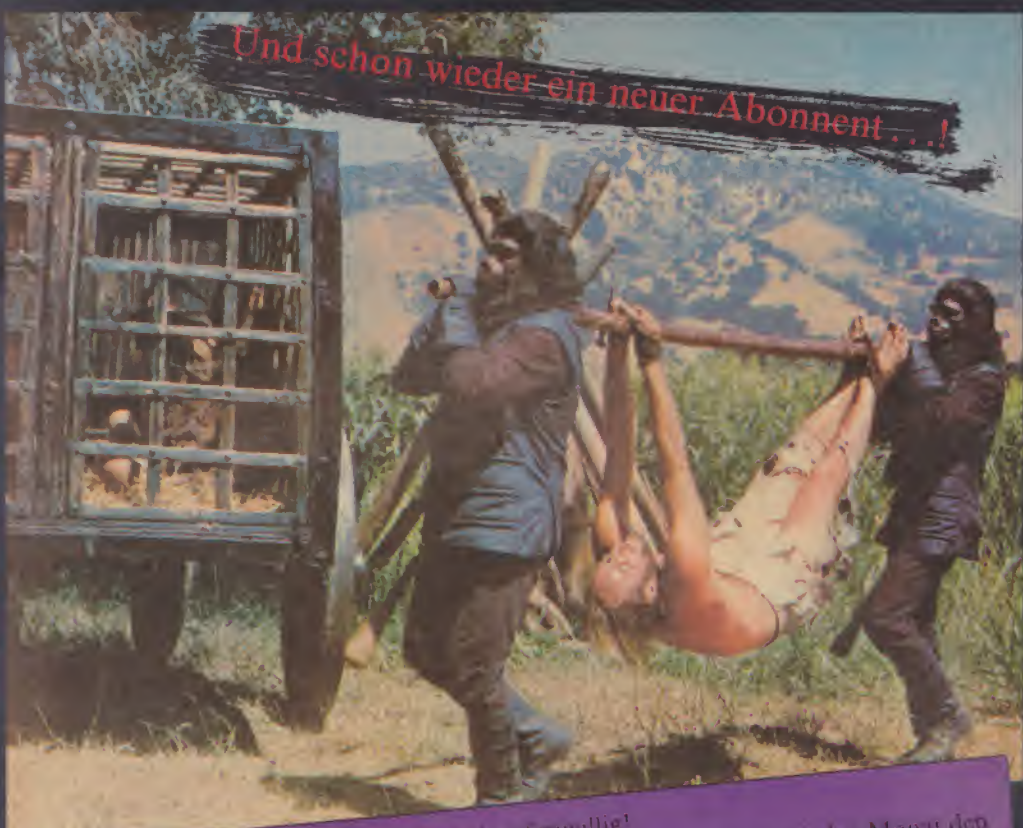
H.A.T.E.

Grafik: 64%
Sound: 61%
Handhabung: 45%
Motivation: 50%
Gesamt: 55%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM
Hersteller: Gremlin/Vortex
Bezug: International
Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 02 21/60 44 93/96

Spezialtät: Keine Zwei-Spieler-Option, die Highscoreliste wird nicht abgespeichert. Der beste Score kann auch auf dem Spiel-Screen bewundert werden.

Die Fahrt dauert diesmal etwas länger und führt durch einen langen Tunnel. Anschließend ist diese Röhre die Endstation, denn deine Mitreisenden stellen sich brav zu einer langen Schlange auf. Stelst du dich dazu (S. 65), oder tanzst du aus der Reihe (S. 43)?

Und schon wieder ein neuer Abonnent...!



Spart Euch die Martern, Leute – abonniert freiwillig!
Einfach den Coupon ausfüllen, und schon bringt Euch der Postbote jeden Monat den
allerneuesten AMIGA JOKER direkt an die Haustüre. So geht's bequem, schnell,
preiswert (alle 10 Ausgaben eines Jahres für lächerliche DM 60,-, schlappe ÖS 500 –
oder günstige SFR 60,-, alles incl. Porto) und vor allem schmerzlos!
Aber es kommt noch besser: Wer schon ein Abo hat, darf selbst auf Jagd gehen und
erhält für jeden erlegten Ne abonnierten ein tolles Amiga-Game als Abschlußprämie!
Vermerkt Euren Namen und Adresse auf der entsprechenden Bestellung, wir schicken
Euch dann die Trophäe!



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Ich bestelle incl. Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Datum/Unterschrift (bei Minderjähri-
gen bitte Unterschrift des Erziehungsbe-
rechtigten)

SPEEDBOAT ASSASSINS

Da haben feindliche Mächte doch glatt Deine Lieblingshäfen besetzt! Macht aber fast gar nix: Für knapp 20,- Märker kann man mit „Mastertronics“ neuem Low Budget-Game in ein bewaffnetes Rennboot hüpfen und den Gegnern Zunder geben. Zu Beginn jedes Levels wird das adrette Schiffchen von einem Hubschrauber zu einem Wasser gelassen, wo man es zunächst durch einen dichten

Minengürtel dirigieren muß. Dann brausen auch schon feindliche Boote, Wehrtürme und weitere Minen heran; um sie abzuwehren muß aber erneut an dem Hubschrauber angelockt werden, der den Sprayer dann mit einer Bordkanone und zwei Smartbombs versorgt. Der Heli kommt nach alle 30 Sekunden wieder um Nachschub (Doppelhaub, Torpedos etc.) zu liefern – wer das Andock-Mandevor verpaßt, muß eben sehen, wo er bleibt. Gegen Level-Ende taucht ein großes Schlachtschiff auf, was auch das erledigt, wird in die nächste Spielstufe befördert.

Grafik und Sound sind nicht gerade berauschend, aber das kann man für den Preis schließlich kaum verlangen. Was man aber sehr wohl verlangen kann, ist saubere Programmierung: Speedboat Assassins hat jedoch die Eigenheit, alle paar Spiele die feindlichen Sprites durch die Luft fliegen zu lassen! Auch ist die Kollisionsabfrage derart ungenau, daß die vorzügliche Joystick-Steuerung hier mehr Schaden als sonstwas anrichtet. Unter dem Strich bleibt ein knapp durchschnittliches Actiongame, dessen Wert vorzugsweise der günstige Preis ist. (ml)



Speedboat Assassins

Grafik: 61%
Sound: 56%
Handhabung: 48%
Motivation: 51%
Gesamt: 54%

Für Anfänger

Preis: ca. 20,- DM

Hersteller: Mastertronic

Bezug: Rushware

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

Tel.: 0 21 01 / 60 70

Spezialität: Kleiner Tip: Wer gleich am Anfang nach links steuert, kann die Minen umfahren. Die Highscore-Tabelle wird nicht abgespeichert.

SWITCHBLADE

Hiro, der letzte Bladeknight, muß im Labyrinth von Undercity die 16 Einzelteile des zertrümmerten Schwertes „Fireblade“ finden, um damit dem Schurken Havok den Garaus zu machen. Springend, kletternd und sammelnd macht er sich auf den gefährlichen Weg.

Dann seine Aufgabe auch nicht so leicht wird, tauchen fortwährend die unangebeteten Gegner auf, von der Stachel-Laus bis zum Riesen-Scorpoid. Bekämpft werden sie mit Hiro's programmierbarem „Cyber-Arm“, der insgesamt sieben verschiedene Waffen abfeuern kann. Leider währt die Freude oft nur kurz: kaum hat man eine der Waffen gesammelt, verliert man sie auch schon wieder, zusammen mit einem seiner fünf Leben!

Der gut animierte Held schlägt sich durch gleichmäßig dahinscrollende Landschaften, die meist in düsteren, dunklen Farben gehalten sind. Um den anfänglich etwas knapp bemessenen Aktionscreen herum sind alle wichtigen Anzeigen, wie Kampfkraft, Vitalität, benutzte Waffenart, etc. gruppiert. Die Suche nach den einzelnen Schwertteilen ist Switchblade. Nicht eben aufregend, aber ganz amüsant.

gar nicht so einfach, denn das Labyrinth enthält etliche Geheimräume, die man erst sieht, wenn die verdeckende Mauer beseitigt ist. Ausgesprochen gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Um die Waffen abzufeuern oder einen Faust-/Fußstoß auszuführen, muß man den Feuerknopf loslassen! Das nette Hüpf- und Ballerspiel wird abgerundet durch gut gemachte Sounds, die unseren Hiro durch die Katakomben begleiten. (ur)



Switchblade

Grafik: 69%
Sound: 70%
Handhabung: 65%
Motivation: 72%
Gesamt: 69%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Gremlin

Bezug: Joysoft

Gottesweg 157

5000 Köln 41

Tel.: 02 21 / 44 30 56

Spezialität: Deutsche Anleitung. Highscoreliste; bei Schwierigkeiten mit dem Game bietet Gremlin eine Help-line an.



Trotz des großen Andrangs geht die Abfertigung recht flott voran. Du erkennst einen Torbogen, unter den sich jeweils ein Männchen stellt; dann folgt ein greller Blitz und der Nächste tritt ein. Bleibst du in der Reihe stehen (S.67), oder ist dir die Sache nicht geheuer (S.14)?

DIE PD-BOX

„Was, schon wieder Fis(c)h?!“ werden sich manche von Euch denken, aber der gute Fred war halt sehr fleißig und hat in der Zwischenzeit die Nummern 237 bis 282 fertiggestellt. Außerdem ist Fisch ja sooo gesund, daher sind wir wieder mit unserem Fangkutter losgezogen – diesmal ohne Werner an Bord, denn der war gerade auf Landurlaub!



Tiles: Shanghai einmal anders...

Auf Fish 238 tummelt sich schon das erste Spiel, eine neue und verbesserte Version des PD-Klassikers **Steinschlag**, dem Low-Budget-Tetris schlechthin. Fish 240 bietet eher etwas Ungewöhnliches: darauf sind die Pläne zu allen „Dungeon Master“-Leveln verewigt! Zu den als Bilder abgelegten Karten dient jeweils eine Legende als Beschreibung. Fish 241 wartet mit Tiles auf, einer „Shanghai“-Variante, die sich keineswegs hinter dem großen Bruder zu verstecken braucht und wie dieser Suchtspiel-Qualitäten hat. Die Spielsteine bestehen aus Symbolen des täglichen Lebens, was mir per-

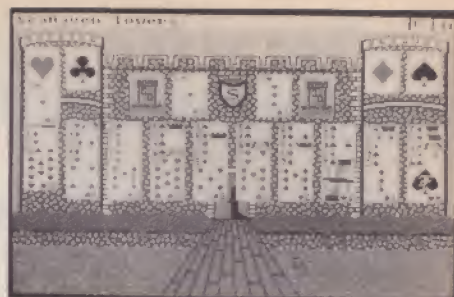
sönlich besser gefällt als die traditionellen chinesischen Muster des Originals. Wer das Game nicht kennt (gibt's das überhaupt?), dem sei das Prinzip kurz erläutert: Der Spieler muß von einem Stapel jeweils zwei gleiche Steine entfernen, bis der ganze Haufen verschwunden ist, wobei er immer nur die freiliegenden Klötzchen nehmen darf. Das einzige, was ich hier vermißt habe, war eine Save-Funktion, aber vielleicht wird die ja noch eingebaut. Auf der Fish 242 sind gleich zwei interessante Programme: Zum einen das Shareware-Spiel J.A.R., ein recht nett gemachtes Jump and

Run-Game, das etwas an „Crystal Castles“ erinnert. Der Spieler läuft pillensammelnd durch eine 3D-Landschaft und muß sich dabei gegen Monster zur Wehr setzen. Die deutsche Anleitung erklärt sehr gut, wie die Installation vorzunehmen ist, ein Zwei-Spieler-Modus und abspeicherbare Highscores sind ebenfalls vorhanden. Das andere Programm auf dieser Disk ist der flexible Virenkiller **Zero-virus**, der gegen alles schützt, außer dem BGS9-Virus. Dafür gibt es wiederum den Virenkiller **Berserker** auf der Fish 280.

Weiter geht's mit zwei „Reversi“-Spielen: Bei **Revcomp** auf der Fish 245 kann man nur gegen den Computer spielen, während bei **Flipper** auf Fish 248 auch zwei menschliche Kontrahenten ihre Geisteskräfte messen können. Die Spielstärke der stählernen Gegner ist jeweils einstellbar, und der Amiga gibt sogar Tipps zum richtigen Vorgehen.

Die nächste Runde ist wieder für die Brettspielfreunde bestimmt: Für Fish 250 wurde das amerikanische Spiel **Paranoids** umgesetzt, hier müssen zwei bis vier Spieler aus einer Nervenheilanstalt ausbrechen. Bei der Fish 251 mußte der Klassiker **Monopoly** dran glauben; auch hier dürfen zwei bis vier Teilnehmer ihr Glück versuchen. Vorteilhaft gegenüber der Brett-Version ist neben dem günstigen Preis, daß man Spielstände laden und speichern kann, allerdings spielt es sich am Bildschirm nicht ganz so komfortabel. Außerdem auf Nummer 251: das bekannte Diskettenrettungsprogramm **Disk-sav** in seiner neuesten Version.

Wer sich Fish 252 zulegt, erhält Zerg, ein hübsches Rollenspiel im Stil von „Ultima I“. Wer das Original von C64/IBM/Apple her kennt, wird fast glauben, das Spiel im Amiga-Gewand vor sich zu haben! Help-, Load- und Save-Funktion sind vorhanden und eine gute (englische) Anleitung erklärt Zusammenhänge und Funktionen – also genau das Richtige,



Fish 260 bietet Knoebelen für Karten-Solisten

Fish 260 bringt drei Demoversionen namens **Accordion**, **Sea-Haven** und **Calculation** ins Haus, allesamt „Solitaire“ bzw. „Patience“-ähnliche Kartenspiele. Wenn sie gefallen, der kann sich beim Autor das vollständige Programm bestellen. Zum guten Schluß noch **Fish 273** mit einer neuen Version von **Battleforce**, dem Strategiespiel, das ähnlich wie „Transformers“ den Kampf zwischen Robotern zum Inhalt hat.

Das wär's auch schon gewesen, das nächste Mal wird dann unser Werner wieder die Netze auswerfen! (mm)

Bezug: Wolfgang Bittner
Keltenstraße 15
6700 Ludwigshafen/
Rhein 25
Tel.: 0621/674974

um sich die Wartezeit bis zum Erscheinen von „Ultima 5“ zu verkürzen. Zusätzlich bietet Fish 252 **Trek-Trivia**, ein Quizprogramm für „Enterprise“-Fans, das mit 100 verschiedenen Fragen und Optionen je wählbarem Schwierigkeitsgrad, Musik und Cheat-Modus aufwarten kann.

Auf **Fish 253** findet man zwar keine Games, aber dafür einige interessante Anwenderprogramme, die es durchaus wert sind, sie hier mal kurz vorzustellen. Zum Beispiel **Mega-WB**, mit dem sich die Workbench vergrößern läßt, um eine großzügiger dimensionierte Arbeitsfläche zu erhalten. Desweiteren die neueste Version von **Muchmore**, einem äußerst leistungsfähigen Textanzeige-Programm, das auch von **Fish** selbst benutzt wird. Man kann damit scrollen, was das Zeug hält, vier Farben und unterschiedliche Schriften verwenden, drucken und, und, und! Als nächstes **Power Packer**, der derzeit wohl beste Packer in der (neuesten) Version 2.3b. Zur Erläuterung: Ein Packer ermöglicht es, Programme zu „crunchen“, d.h. zu verkleinern (durch Zusammenfassen oft wiederkehrender Bytefolgen), die im Arbeitsspeicher wieder „entpackt“ werden. Auf diese Weise wird im Normalfall 40 - 50 Prozent des Platzes auf der Arbeitsdiskette eingespart.

Fish 254 enthält **Slot Cars**, ein Ballerspiel, bei dem zwei Autos durch ein Labyrinth fahren und sich gegenseitig abschießen. Anzahl der

Zerg: Kommt Euch bekannt vor? **Ultima I** läßt grüßen!

Spieler (einer/zwei), Geschwindigkeit und das Labyrinth selbst sind einstellbar. Gratis dazu gibt's die verbesserte Version des nützlichen Tools **Mach II**, das unzählige Funktionen aufweist, vom Mausspeeder bis zum neuesten Update des Editors „Uedit“ (gegen den sieht **Good Old Ed** von der Workbench doch ganz schön alt aus!). Der Griff nach **Fish 256** fördert **Namegame** zutage, ein in den USA sehr populäres Quizspiel, bei dem verschiedene Begriffe zu erraten sind. Spielstände lassen sich laden, abspeichern oder ausdrucken - einziger Nachteil:

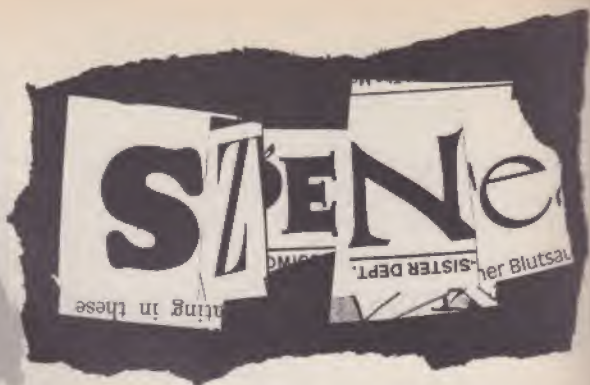
Das Programm ist nicht gerade das schnellste! Auf **Fish 259** befindet sich das neue Werk von Oliver Wagner, der sich schon durch die PD-Spiele „Bally“ und „Mirror Wars“ hervorgetan hat. Diesmal heißt es **Escape from Jovi** und ist ein Game ala „Thrust“ oder „Graffiti Force“, bei dem man sich zwischen Felsen hindurch nach oben kämpfen muß. Es hat jede Menge Level, gutes Scrolling, Spitzenmusik und Effekte, einen Cheat-Modus, und die Highscores können selbstverständlich auch gespeichert werden. Alles in allem ein PD-Game, das sich durchaus an seinen professionellen Vorbildern messen kann!



J.A.R.: Jump and Run mit allem drum und dran - Pillen, Waffen und Monster satt.



CRACK



Was macht eigentlich so ein Cracker? Er entfernt den Kopierschutz von Programmen, ist ja klar! Schon, aber wie sieht das in der Praxis aus? Unser Szene-Maulwurf, Dr.Freak, sagt Euch, wie der Hase *wirklich* läuft!

Um ein Programm cracken zu können, muß es natürlich zuerst einmal einen Kopierschutz haben, den es zu entfernen gilt. In den Gründerjahren des C 64 waren solche Maßnahmen gegen unbefugte Verfielfältigung noch eine Seltenheit, erst als das Treiben einiger computerbegeisterter Freaks überhand nahm, besann man sich auf technische Spielereien wie autostartende Programme und Error-Abfragen. Doch die Jungs aus der Szene reagierten fix, immer kompliziertere Schutzmaßnahmen waren die Folge. Als dann der Amiga auf den Markt kam, machte sich bei den Softwareherstellern wieder Hoffnung breit: An solch einem komplizierten Rechner würden sich die Cracker sämtliche Zähne ausbeißen! Denkste, bis heute wurde auch auf der „Freundin“ jedes erschienene Programm gecrackt – manche früher, manche später.

Zu Beginn der Amiga-Ära hatten Raubkopierer jedoch tatsächlich noch mit schier unüberwindlichen Problemen zu kämpfen: schließlich gab es damals kaum entsprechende Tools, jene kleinen Hilfsprogramme, ohne die die Entfernung eines Kopierschutzes praktisch un-

möglich ist. Also mußte man sich diese Utilities selbst erstellen, zumindest bis zu jenem Tag, als sich der erste (ebenfalls selbstgestrickte) Maschinensprache-Monitor als Standard durchsetzte. Übrigens: Der Programmierer dieses bekannten „Mon's“, ist heute angesehener Mitarbeiter eines großen deutschen Softwarehauses... Andere haben die Kickstart modifiziert, um sie für ihre illegalen Zwecke zu verwenden, ganz gewiefte haben sogar „Autocracker“ für eine Reihe von Kopierschutzmechanismen entwickelt. Jetzt genügte es, ein Spiel mit einem solchen Kopierschutz einzulegen – einige Minuten später kann die ungeschützte Version abgesaved werden! Derlei Erleichterungen sind freilich in erster Linie der Trägheit der Softwareproduzenten zu verdanken, die es (verständlicherweise) bald müde wurden, für jedes neue Game einen entsprechenden Kopierschutz zu entwickeln. Das beste Beispiel wäre hier der „Rob Northen-Schutz“, für den praktisch jede Gruppe einen Autocracker in der Schublad hat.

Das Cracken ging also immer schneller von der Hand,

was zu dem hinlänglich bekannten Wettrennen zwischen den einzelnen Gruppen führte: Die gecrackten Programme werden kaum noch auf ihre tatsächliche Lauffähigkeit überprüft, Hauptsache, man war wieder etwas schneller als die vermeintliche Konkurrenz. Da Raubkopien heute meist per Modem über entsprechende Boards verteilt werden, ist die „Auslieferung“ nur noch eine Sache von Stunden, jedoch machen eben oft völlig untaugliche Versionen die Runde. So ist es an der Tagesordnung, daß von einem Programm etliche Versionen veröffentlicht werden, von denen eine schlechter funktioniert als die andere! Besonders bei aufwendigen Spielen fällt das ins Auge, an manchen Programmen hat die Szene monatelang hingestöpselt, ohne je eine wirklich brauchbare Version zustande zu bringen.

Es sei aber nicht verwiesen, daß Raubkopien für den Benutzer auch Vorteile haben: Eine Sicherheitskopie ist kein Problem mehr, bei vielen Ballerspielen erleichtern Trainermenüs die Alienjagd, oft wird ein Spiel von zwei Disketten Umfang auf eine gepackt, manchmal

werden sogar Verbesserungen am Original vorgenommen – „Elite“ war zuerst als Raubkopie zu 100 Prozent lauffähig. Ob diese Vorzüge allerdings die Nachteile (Illegalität, keine Anleitung, oft schlechte Qualität) aufwiegen, ist mehr als nur fraglich! Aber was soll's: Durch das Auftauchen von Freezern für den Amiga, mit deren Hilfe praktisch jeder jedes Original abkupfern kann, dürften ohnehin viele Cracker arbeitslos werden! Man wird sehen, meint

Euer



DR. DOOM'S REVENGE!

Die Spinne, Captain America und Dr. Doom – alles alte Bekannte von mir, habe ich doch jahrelang die Superhelden-Comics von „Marvel“ geradezu verschlungen! Da war die Freude natürlich groß, als ich hörte, daß die Helden meiner Kindheit nun ihr eigenes Computer-Game haben. Nur leider sollte sie nicht lange währen...



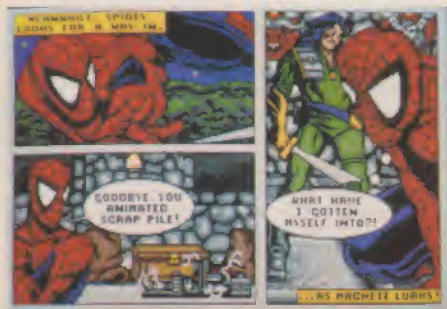
Um ganz genau zu sein: Eigentlich war's um meine Begeisterung schon nach dem ersten Probespiel geschehen – die Spinne und Captain America hätten sicher einen

besseren Einstand am Amiga verdient, als dieses unmögliche Actionspiel! Ehe ich weitermotive, ein kurzer Blick auf die Vorgeschichte:

Eine der interessantesten Figuren aus dem großen „Marvel-Universum“ war von jeher der Superschurke Dr. Doom, die moderne Variante des Mannes mit der eisernen Maske. Er ist regierender Monarch des kleinen Ländchens Latveria und würde zu gerne ganz Amerika zur Kolonie seiner Monarchie „ausrufen“. Sollte sich die USA nicht freiwillig unterwerfen (was zu erwarten steht), will der machthungrige Lackel doch gleich eine Atombombe auf New York werfen, die er unlangst zu diesem Zweck hat murgeln lassen. Solch ruchloses Ansinnen ruft freilich sofort Spidey und Cap auf den Plan, die der Spieler nun mit dem Joystick durch Dooms Schloß dirigieren soll. Dabei erschweren allerdings diverse Superschurken das Heldenleben...

Die Story ist deshalb so schön, weil sie nicht wie üblich in der Anleitung nachzulesen ist, sondern als (englischer) Comic in gewohnter Marvel-Qualität der Packung beiliegt. Das eigentliche Game ist leider alles andere als schön: es entpuppt sich als simples Prügel- und Ausweich-Spiel billigster Machart. Bei den meisten Zweikämpfen genügt es in der Regel vollkommen, sich in eine Ecke zu stellen und dem Feuerknopf Zunder zu geben. Die Grafiken sind gar nicht so übel gezeichnet, aber Scrolling und Animation spotten jeder Kritik: Die Akteure zuckeln im Schnecken-tempo durch die Räume, bei jedem Schritt ruckelt der ganze Screen, daß es eine Pracht ist! Der Sound be-

schränkt sich auf ein Mindestmaß, wofür man sich bei der gebotenen Qualität schon fast wieder bedanken möchte. Der einzige Lichtblick dieses Machwerks sind die zwischen den Szenen eingeblendeten Comic-Strips, aber auch hier wurde geschludert: Wer nämlich in einem Anfangs-Menü die deutsche Bildschirmausgabe ansieht, wird mit allerlei sprachlichen Überraschungen wie „Der Fußball schließt in den Raum“ konfrontiert. Auf solche Übersetzungen verzichtet man gerne! Nein, ich verstehe es einfach nicht: Daß Comic-Umsetzungen auch ganz anders sein können, hat doch „Ocean“ mit den beiden Batman-Games deutlich bewiesen. Bei „Empire“ scheint aber das Geld nur für die Rechte am Namen gereicht zu haben – Dr. Doom's Revenge kann man getrost vergessen! (ml)



Dr. Doom's Revenge

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 64% |
| Sound: | 32% |
| Handhabung: | 37% |
| Motivation: | 25% |
| Gesamt: | 39% |

Variabel

| |
|----------------------|
| Preis: ca. 85,- DM |
| Hersteller: Empire |
| Bezug: Joystick |
| Gottesweg 157 |
| 5000 Köln 41 |
| Tel.: 02 21/44 30 56 |

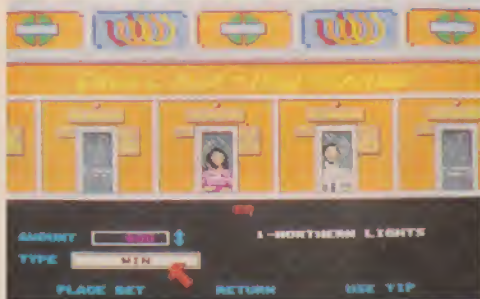
Spezialität: Das Programm lädt unerrätlich oft und lange nach. In der Zwischenzeit kann man in der mehrsprachigen Anleitung Mini-Lebensläufe aller vorkommenden Comic-Figuren nachlesen.



Du steigst in den nächsten Zug, und weiter geht's mit unbekanntem Ziel. „Ob man hier eine Fahrkarte braucht?“ fragst du dich zweifelnd und wartest auf S. 48.

Rennbahnatmosphäre: Pferde, Jockeys, Wetten und viel, viel Geld! Der jüngste Sproß aus „Omni-Play's“ SportTime-Serie (spätestens seit dem ausgezeichneten „Basketball“ jedem Sportspiel-Fan ein Begriff) versucht, den Zocker-Nervenkitzel über den Monitor zu bringen. Mal sehen, ob sich das Game als feuriger Galopper oder als lahme Mähre erweist.

HORSE RACING



Bevor es an's große Absahnen geht, sind einige Hürden zu nehmen: Nach der obligaten Paßwortabfrage und einer nicht gerade kurzen Ladezeit landet man im Hauptmenü; von den angebotenen acht Optionen (hi-

storische Rennen, eigener Pferdebesitz, Zukunftsprognosen, etc.) sind allerdings die meisten noch nicht verfügbar. Die dafür benötigten Zusatzdisketten werden voraussichtlich erst in der zweiten Jahreshälfte er-

scheinen. So blieb zum Test nur die Wettoption, deren Anwählen ein weiteres umfangreiches Menü zutage fördert: Man darf sich durch zahlreiche Statistiken über vergangene Rennausgänge kämpfen und lernt erstmals seine Computermitspieler kennen; neben den (bis zu vier) menschlichen Wettlern geben sie Amiga-gesteuert ihre Einsätze ab. Da außer ihren Porträts auch noch ihre bisherige Erfolgsquote zu sehen ist, ist der Anfänger gut beraten, wenn er sich zu Beginn so einem stählernen Profi-Zocker anschließt, um seine 1.000,- Dollar Startkapital nicht gleich wieder loszulassen. Am Wetschalter sucht man sich aus, ob man auf Sieg oder Platz setzen oder eine Dreierwette riskieren will, den Einsatz gibt man dann per Tastatur ein (alles andere funktioniert mit Joystick).

Nach nochmaligem gedulden Warten zwecks Nachladen passiert dann endlich das, womit eigentlich keiner mehr gerechnet hätte: Die Rivalen der Rennbahn befinden sich am Start! Während es bis jetzt eher ruhig zugeht, hört man nun Pferdegelächter und Zuschauereschrei, solange die Vierbeiner auf der Bahn ihr Bestes geben. Durch Umschalten mit einer F-Taste kann man den Rennverlauf entweder aus der Luft oder von der Seite aus betrachten (die übrigen Funktionstasten sind mit Pause, Sound, etc. belegt). Das Mitfieberten beim laufenden Rennen ist das einzige, was bei Horse Racing Action und Spannung aufkommen läßt. Ansonsten plätschert die Ange-

legenheit so vor sich hin: Nach dem Zieleinlauf erscheint eine Übersicht der Platzierungen, und der Amiga berechnet (mit der inzwischen schon gewohnten Langsamkeit) die einzelnen Wettergebnisse. Alsdann heißt es: Neues Spiel, neues Glück, und die ganze Prozedur beginnt von vorne.

Hinsichtlich der verwendeten Grafiken wurden die Möglichkeiten unserer „Freundin“ bei weitem nicht voll ausgenutzt, die Screenshots auf der Packung versprechen da mehr, als das Game hält. Die Handhabung geht soweit in Ordnung, mal abgesehen von den immer wiederkehrenden Ladepausen. Der wenige Sound ist allerdings reichlich dünn ausgefallen. Vielleicht gewinnt das Spiel ja noch durch die zukünftigen Erweiterungen, aber beim gegenwärtigen Stand der Dinge würde ich mein Geld doch eher auf eine richtige Rennbahn tragen! (ur)



Horse Racing

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 71% |
| Sound: | 42% |
| Handhabung: | 72% |
| Motivation: | 51% |
| Gesamt: | 59% |

Variabel

| | |
|-------------|---------------------|
| Preis: | ca. 89,- DM |
| Hersteller: | Omni-Play |
| Bezug: | Rushware |
| | Bruchweg 128-132 |
| | 4044 Kaarst 2 |
| | Tel.: 0 21 01/60 70 |

Spezialität: Es können Arbeitsdisketten erstellt werden, eine Installation auf Festplatte ist ebenfalls möglich. Die 40seitige Anleitung ist in schönstem Englisch gehalten...

„Hab ich dich erwischt!“ steht da, und ein Gesterblitz durchzuckt dein Hirn: das ist ja SIE! Dem Computer wird ab jetzt AMIGO heißen.

Vor gut einem Jahr brachte Virgin die Umsetzung von „Double Dragon“ heraus: Obwohl das Prügelspiel am Automaten sehr populär war, konnte man die Amiga-Version getrost vergessen. Jetzt haben sich dieselben Jungs nochmals an Teil II versucht, aber mit deutlich besserem Ergebnis!



Der Amiga Joker meint:
Double Dragon II ist das derzeit beste Beat 'em up für den Amiga!

Double Dragon II ist ein hervorragendes Beat 'em up, bei dem sich ein oder zwei Spieler mitmachen, um ihre eintägigen Freunde aus der Hand der Überwuchrer zu befreien und nebstbei dessen halbe Privatarmee niederzuzermalen – die übliche Story halt. Ganz und gar nicht dagegen, was so alles an Gegnern aufgeboten wird: Dermalen riesige Sprites habe ich wirklich schon lange nicht mehr gesehen! Neben den obligaten Schwarzenegger-Clones, die am Level-Ende den Eingang zur nächsten Spielstufe bewachen, tauchen hier auch mittendrin einige Rambo-Verschnitte auf, denen nur noch ein paar Pixel zum ausgewachsenen Monster fehlen. Unter das gewöhnliche Fußvolk, das zum Vermöbeln angetreten ist, haben sich im Zeichen der Emanzipation zudem einige Punkladies gemischt – sie sind keineswegs nur zum Anschauen gedacht, sondern machen ganz undamenhafte Annäherungsversuche mit schwingenden Fahrradketten!

Wie sie auch immer aussehen mögen, alle haben selbstverständlich nur das eine im Sinn: sie wollen dem Spieler das Bildschirm-Leben ausblasen! Das gelingt ihnen allerdings nicht ohne weiteres, denn die Helden-sprites können genauso gut zuschlagen wie ihre Gegner; außerdem kann man alle Waffen, die die Angreifer verlieren (Fahrradketten, Messer, Morgensterne etc.)

aufheben und selbst benutzen – und wenn die Feinde runter, gibt's immer noch Gegenstände fürs Geld! Das Grafik ist im Grunde dieses Videos mit der kleinen Ausnahme, daß absolut keine Gegner-Feinde haben, die Gegner die Kämpferinnen. Angewöhnen – auch (natürlicherweise) gelegentlich gleich zu fünf oder sechs auf die geplagten Helden einströmen. Im dann entstehenden Gewühl läßt sich Freund und Feind nicht mehr unterscheiden, so daß man im Zwei-Spieler-Modus des öfteren dem Mitspieler eins auf die Nase gibt. Die Steuerung bietet zahlreiche Aktionsmöglichkeiten – mehr, als man in der Spielpraxis tatsächlich benutzen wird. Animation und Scrolling sind nicht hundertprozentig zufriedenstellend, was aber im Eifer des Gefechts gar nicht weiter auffällt. Die fünf Level sind mit einem Zeitlimit „versüßt“, während des Spiels gibt es passende Soundeffekte oder, mittels F2-Taste, Musikbegleitung. Kurzum: Double Dragon II ist ein grafisch schön gemachtes Beat 'em up mit ausgezeichnete Spielbarkeit! Wer sich trotzdem an den kleinen Macken wie der mäßigen „Intelligenz“ der Gegner und des Anleitungs-Übersetzers stört, ist schon ein arger Spielverderber. (mm)

Spezialität: Die Highscores lassen sich nicht absaven – leider! Auch wird viel nachgeladen, was sich wegen der ziemlich langen Level aber verschmerzen läßt.

DOUBLE DRAGON

II



Double Dragon II

Grafik: 82%
Sound: 74%
Handhabung: 81%
Motivation: 83%
Gesamt: 80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Gamesworld

Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63



Vorsicht: Rambo persönlich!

Wie im Fernsehen: Der Dicke und ich...



Das Bett zerplatzt mit lautem Knall. Du weißt doch, daß man kein Wasser in einen Computer schütten darf! Der entstandene Kurzschluß setzt das ganze Zimmer in Brand, und du kommst nach S. 75

The seven Gates of Jambala



Der Amiga Joker meint:
The seven Gates of
Jambala: Die abwechs-
lungsreiche Mixtur ga-
rantiert langen Spielspaß!



Das Städtchen Jambala hält für angehende Magier eine besondere Attraktion bereit: ein riesiges unterirdisches Labyrinth, in das man zwecks Meisterprüfung oder zur Strafe gesteckt wird! Nur wer alle sieben Teile eines Zauberstabs findet, hat eine Chance, den Irrgarten zu überleben. Unglücklicherweise hat es den Zauberlehrling Dravion aus purem Versehen in die unheimlichen Gewölbe verschlagen...

Na gut, der Joystickschwin-
gen vor dem Monitor wird's
schon richten. Der abenteu-
erliche Ausflug beginnt in
einer friedlichen Straße,
doch kaum klopft man an
eine der zahlreichen Türen
(Joystick nach unten), fin-
det man sich auch schon in
unwirtlichen Gängen wie-
der, die von allerlei seltsa-
mem Getier bevölkert wer-
den. Um mit diesem Mon-
ster-Zoo (Drachen, Riesen-
bienen etc.) fertigzuwerden,
kann man mit dem Feuer-
knopf Zaubersprüche auf
die Gegner loslassen. Die
magischen Fertigkeiten un-
seres Helden sind zu Anfang
jedoch arg begrenzt, ein
Glück, daß zahlreiche Laby-
rinthbewohner Zaubersprü-
che, Waffen und gute Tips
feilbieten. Ehe man aber an
die Türen dieser Shops
pocht, sollte man ein paar
Goldstückchen gesammelt
haben, da auch in Jambala
strenge marktwirtschaftli-
che Gesetze gelten.
Für ihr neuestes Game ha-

ben sich die Hexenmeister
aus der Gütersloher Softwa-
reschmiede „Thalion“ eine
Mixtur aus bekannten Zuta-
ten einfallen lassen: Ein Teil
„Great Giana Sisters“, ein
Teil „Super Wonderboy“
und ein kräftiger Schuß
„Barbarian II“ ergeben hier
eine erstaunlich schmack-
hafte Mischung. Ständig
müssen Gegenstände auf-
gesammelt, Zugänge und Tele-
porterfelder gefunden und
Feinde besiegt werden, da-
neben sind Talente als Ge-
schicklichkeitsspieler (Platt-
formen satt!) und Karten-
zeichner gefragt. Die Grafik
ist auf etwas treudeutsche
Art niedlich, nur die Farb-
wahl hätte ruhig lebendiger
sein dürfen. In Sachen Mus-
ik und Soundeffekte wird
solide Kost geboten, wenn-
gleich man von Jochen Hip-
pel schon Aufregenderes ge-
hört hat. An Scrolling und
Animation gibt es hingegen
überhaupt nichts auszusetz-
en, der kleine Kerl bewegt
sich quicklebendig und hat

auch das rasante Bremsma-
növer drauf, das einst bei
„Vampire Empire“ für Fu-
rore sorgte. Auch die Joy-
stickabfrage ist gelungen,
was bei diesem Game, wo es
meist auf pixelgenauen Ab-
springen ankommt, wahr-
lich bitter nötig ist. Es erfor-
dert schon ein biblischen
Übung, seine fünf Leben
über die Runden zu retten;
daß pro Leben fünf Treffer
kassiert werden dürfen, ist
oft nur ein schwacher Trost.
Als nachteilig hat sich das
Fehlen eines Zeitlimits er-
wiesen, da es passieren
kann, daß die Spielfigur in
Ermangelung des richtigen
Extras in eine ausweglose
Lage gerät – hier hilft dann
nur noch ein Neustart (Esc-
Taste). Ebenfalls unschön:
Ist man erstmal aus einem
Bild „herausgescrollt“, führt
meist kein Weg mehr zu-
rück!

The seven Gates of Jambala
ist ein unterhaltsames Stück
Software, das mehrere Stun-
den Spielspaß garantiert:

Vielleicht nicht gerade ein
Feinschmeckermenü, aber
jedenfalls nahrhafte Haus-
mannskost! (ml)



The seven Gates of Jambala

Grafik: 71%
Sound: 70%
Handhabung: 73%
Motivation: 78%
Gesamt: 73%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 85,- DM

Hersteller: Thalion/Grands-
lam

Bezug: Gamesworld

Landsberger Str. 135

8000 München 2

Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Wer vom Cover
begeistert ist, darf es als Mi-
ni-Poster an die Wand pin-
nen, wer gut ist, darf seinen
Highscore absaven, und wer
Pech hat, erhält das Game
ohne deutsche Anleitung
(nachfragen!).

Kaum hast du deine Sehfähigkeit zurückerlangt, startest du entsetzt auf das Foto in deiner Hand. Und was siehst du? Jemanden, der seine Zeit mit dämlichen Spielen verplempert!



Der Computer-Freak – Held oder Blödi? ?

Von unserem Bild in der Öffentlichkeit

Für 90 Prozent der Menschheit sind Computer immer noch ein Buch mit sieben Siegeln: Wahre Wunder der modernen Technik, die ihre Geheimnisse nur wenigen Eingeweihten offenbaren. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn der begeisterte Freak nur in zwei Stereotypen durch die Köpfe der Leute schwirrt: Entweder ist man ein weiser Hohepriester der Gottheit Technik oder eben ein bebrillter, pickliger Fachidiot!

Zu welcher dieser beiden wenig erstrebenswerten Gruppen man selbst gerechnet wird, kommt meist auf die Einstellung und momentane Laune des Betrachters an. Wer selbst schon Erfahrungen in dieser Richtung gesammelt hat, wird mir uneingeschränkt recht geben. Wie reagiert denn der Intimfeind an der Schule (oft mit einem IQ von ca. 25,5 gesegnet) auf eine zufällig belauschte Fachsimpelei zwischen Dir und Deinem besten Amiga-Spezi? Mit welcher herablassenden Unwissenheit, gemischt mit unverhohlener Bewunderung, behandelt einen die betagte Tante Elsa, wenn sie uns beim monatlichen Besuch mal wieder in die Tiefen des Rechners versunken vorfindet? Höchste Zeit also, einmal ein paar Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen und sich zu überlegen, wieso eigentlich alles so ist, wie es ist! Zum einen liegt die Schuld natürlich an der eingangs erwähnten allgemeinen Verunsicherung, besonders bei

älteren Semestern: Sind Computer nun bloß bessere Taschenrechner oder werden sie vielleicht doch eines schönen Tages die gesamte Menschheit unterjochen und die Weltherrschaft an sich reißen? Zum anderen werden all diese hirnrissigen Thesen täglich aufs neue von den Unterhaltungsmedien aufgewärmt. Fast jede Woche kann man in irgend einem Boulevardblatt die neuesten Erkenntnisse über die ach so gefährlichen Computerviren lesen. Meist muß man kein großer Fachmann sein, um zu erkennen, daß der Autor solcher Artikel in der Regel keine Ahnung davon hat, worüber er da schreibt. Aber der Begriff „Virus“ im Zusammenhang mit Computern ist eben so schön gruselig – oft fehlt nur ein Hauchbreit zur Ausrufung des nationalen Notstandes wegen Ansteckungsgefahr! Außerdem sind Computerviren unbestritten meist destruktiv, was die Schadenfreude beim unbedarften Leser fördert:

Ha, das haben sie nun von ihrer Technikgläubigkeit, am nächsten Freitag den 13. können sie ihre sündteure Großrechenanlage weg-schmeißen! Aber die Druckmedien sind nur ein Tropfen auf den heißen Stein, sie schaffen nur den Nährboden, auf dem die Filmindustrie dann ihre exotischsten Blüten treiben lassen kann. Hier wird uns der Freak meist in einer Mischung vorgeführt, die die Vorurteile aller auf's trefflichste bestätigt: Immer ist er sehr jung, meist ein schüchterner Eigenbrötler und nie ein Adonis! Dafür muß man ihm nur einen Monitor samt Tastatur geben, und er vollbringt ein Wunder nach dem anderen. Daß mit einem Rechner ohne Software eigentlich nichts anzufangen ist, verschweigt das Drehbuch geflissentlich – wer interessiert sich schon für unwichtige Nebensächlichkeiten? Der Beispiele gäbe es viele, eines hat mir jedoch so gut gefallen, daß ich es an dieser Stelle unbedingt los-

werden muß. Es handelt sich dabei um einen typischen 0815-Durchschnittsfilm aus dem Horror-Genre, den ich mir unlängst in einer Videothek ausgeliehen habe – ein verzeihlicher Fehlgriff, wie ich hoffe! In besagtem Schauerstück terrorisiert ein Werwolf eine friedliche amerikanische Kleinstadt, wie das Werwölfe oft so machen. Die ganze Hoffnung der Bevölkerung ist eine Gruppe von Teenagern, darunter natürlich unser Freund, der picklige Brillen-Heini mit dem unfehlbaren ComputerVerstand. Um herauszufinden, wer wohl das nächste Opfer für die Bestie sein könnte, bricht man nächstens ins örtliche Polizeirevier ein, wo sich unser Freak sogleich über den Rechner hermacht. Und siehe da: Nach einer Minute wirrem Geklopfe auf dem Keyboard erscheint eine herrliche Grafik auf dem Screen, die anschaulich zeigt, wie Gevatter Wolf durch die Straßen des Ortes schleicht! Wie gut, daß amie-

rikanische Polizeistationen stets mit einem Grafikprogramm für umherstreunende Wolfsmenschen ausgerüstet sind... Die Reihe solchen an den Haaren herbeigezogenen Blödsinns ließe sich endlos fortsetzen: Sei es nun der verschrobene Bengel in der Fernsehserie „Max Headroom“, der als einziger eine Rechenanlage von den Aus-

maßen eines Bierzelts am Oktoberfest im Griff hat, oder (etwas klassischer) der junge Mann in „War Games“, der sich „versehentlich“ in den Rechner des Pentagons hackt. Irgendwie ist es stets das gleiche Bild. Warum werden wir niemals annähernd so dargestellt, wie wir wirklich sind: Schlicht und ergreifend Leute mit einem interessanten

Hobby! Nun wird natürlich manch einer von Euch argumentieren, daß das Flair des Geheimnisvollen, welches den Freak oft umweht, doch recht lustig sei – warum sich überhaupt aufregen? Ganz einfach: Wenn der Preis für diese zweifelhafte Exklusivität der ist, daß ich dafür als lebensuntauglicher Schüchti abgestempelt werde, dann ist er mir persönlich einfach zu

hoch! Aber vielleicht seht Ihr die Sache ja anders? Schreibt uns doch einfach Eure Meinung zum Thema, wir werden die interessantesten Diskussionsbeiträge dann in einer der nächsten Ausgaben abdrucken! (ml)

Joker Verlag
„Freak“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

In eigener Sache

In der November-Ausgabe des letzten Jahres haben wir einen großen Einzelhandels-test veröffentlicht. Einer unserer damaligen Testkandidaten, die Firma Peksoft, fühlte sich mißverstanden und hat

um eine Richtigstellung gebeten. Diesem Wunsch kommen wir selbstverständlich nach: Die Firma Peksoft möchte darauf hinweisen, daß ihre Preise (im Unterschied zu den Kaufhäusern) immer

unter den unverbindlich empfohlenen Verkaufspreisen der Hersteller liegen – was hiermit geschehen ist. Außerdem möchten wir hier noch mal klarstellen, daß wir in besagtem Artikel un-

ter „Umtausch“ ohne weitere Zusätze immer den Umtausch wegen Software-Mängel verstanden haben. So, damit sind hoffentlich alle Klarheiten restlos beseitigt!

Wieder einmal ist es soweit! An dieser Stelle finden sich auch heute wieder die glücklichen Gewinner sämtlicher Wettbewerbe und Preisausschreiben – und nicht nur das, auch andere heiße Facts, wie z.B. Einsendeschlüsse, oder wo das Mitmachen noch lohnt, weil noch nicht alle Preise vergeben sind, könnt Ihr hier nachlesen...

Up & Down:

Ein Amiga-Game gewinnt:
Christoph Manhardt, Baden
Harald Bolsinger, Aalen
Alexander Wagner, Bad Aibling

Ein Joker-Shirt geht an:
Frank Schräer, Oldenburg
Stefan Hellberg, Hildesheim
Holger Engel, Augsburg

Stromausfall

Turlogh der Streuner bekommt:
David Göbel, Münster

Future Wars

Naja, daß fünf CDs nicht die Welt sind, war uns schon klar – daß Ihr Euch aber sooo darum gerissen habt, war dennoch eine kleine Überraschung für uns. Kurz entschlossen hat sich also Michael noch von seiner Privat-CD getrennt (welch noble Geste!), sodaß nun sechs der begehrten CDs verlost werden konnten. Immerhin... Die benedizierten Gewinner heißen:
Wilfried Dreier, Unna

Sven Schlicking, Wietze
Volker Hohmann, Olsberg
Willi Hillenbrand, Berlin
Peter Waldschmitt, Eschborn
Stefan Jakob, Starnberg

Captain Amiga

Die richtige Antwort lautet:
Sim City. War ja nicht sehr schwer, oder? Je ein Exemplar der tollen Städtessimulation geht an:
Karlheinz Rosowski, Steinfurt
Daniel Reizelsdorfer, Neuhausen
Simone Rager, Böblingen

Die Girl-Seite
Nachdem die Damen einmal sehr fleißig waren, gibt's, großzügig wie wir sind, Game und Parfum.
Das Game geht an:
Alexandra Jenke, München
Die Duftauswahl gewinnt:
Petra Bures, Fürth

Bonico-Millionenspiel

Die richtigen Spiele lauten:
Kult, Castle Warrior, Tim und Struppi auf dem Mond,
Licence to kill, Murders in

Venice, Skate of the Art, Hostages, Purple Saturn Day, Champ und Kingdoms of England. Die Gewinner sind:

1. Platz: *Ulrich Hepperlin, Bremerhaven*
- 2.: *Tim Walter, Oldenburg*
- 3.: *Dorothea Lessel, Frankfurt*
- 4.: *Thomas Stehle, Oberhausen*
- 5.: *Thomas Mende, Karlsruhe*
- 6.: *Guido Grastuck, Neumarkt*
- 7.: *Lothar Lau, Eschborn*
- 8.: *Christian Haberstich, Milken*
- 9.: *Heinz Wagenonner, Hohenhann*
- 10.: *Andre Rudolph, Frankfurt*
- 11.: *Nikolaus Jakovou, Velbert*
- 12.: *Mathias Birkel, Oldenburg*
- 13.: *Erik Späth, Koblenz*
- 14.: *Steffen Richter, Kall/Sternfeld*
- 15.: *Dariusz Kolodziej, Berlin*

Noch zu haben

...ist das tolle Live-Rollen-spiel Söhne des Lichts. Bis Redaktionsschluß wußte niemand die Antwort auf unsere Frage. War auch sehr schwer, zugegeben! Diesmal machen wir es Euch etwas leichter: Woher kommt der Ausdruck FX?

Es läuft noch

...unser Spiel für Lügen-mäuler. Und zwar bis zum 1. Februar. Gefragt sind die witzigsten Sprüche zum Thema: Wahr ist, daß... – Unwahr ist jedoch, daß... Wer also schnell reagiert, kann noch einen unserer tollen Preise gewinnen.

So, das war's für heute. Was?? Du hast nichts gewonnen? Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal – also mitmachen! Wir wünschen allen recht viel Glück und den Gewinnern jede Menge Spaß mit ihren Preisen!

Du begibst dich auf die Tanzfläche, wo du durch deine eleganten Bewegungen alsbald die Aufmerksamkeit einer verschwenderisch ausgestatteten Bit-Biene erregst. Da sie genau dein Typ ist, schlenderst du lässig auf sie zu und vernachlässigst mit ihr auf S. 25.

kleinANZEIGEN



Das lustige Katz und Maus Spiel stammt von Andreas Jahnke

Andreas Jahnke

Hardware

Verkaufe Amiga 500/1.2 + Bildschirm 1084S für DM 1500,- + Floppy PROFEX DM 230,-. Zubehör: 80 Disks + Kästen + Joystick DM 120,-. Computer 1 Jahr, Floppy 4 Wochen alt!!! Matthias Müller, Tel: 08221/1360 ab 18.00 Uhr

Amiga 500 gesucht! mit oder ohne 2. Laufwerk, Festplatte?, 1MB Erweiterung, Farb-Drucker (oder auch nicht), HF-Modulator. Alles sollte nicht älter als ein Jahr sein - und ganz billig! Angebote an: A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Oder ruft an! Tel: 04521/1041 (Andreas)

Amiga 1000! Suche Golem 2 MByte Ram Box für A1000 und Monitor 1084S. Zahle gut! Tel: 0231/590374 Torsten Worreschk, Am Zippen 30, 4600 Dortmund 1

Verkaufe Original Amiga Zusatzlaufwerk 3.5" für DM 200,-. Schreibt an: Andreas Demleitner, Tellstraße 10, 8460 Schwandorf

Suche komplette Baupläne für Hardwareerweiterungen. Unkostenersatzung ist selbstverständlich. Holger Ehrhardt, Justus-Liebig-Str. 44, 61115 Münster 1

Verkaufe Nintendo Spielkonsolen! Sehr gut erhalten, inklusive 4 Super-Spiele (Super Mario Bros, Tennis, Icehockey, Iceclimber) für NUR DM 249,- (NP: DM 500,-) Tel: 08761/8794

Suche gebrauchten Monitor, außerdem Nordic Power

Cartridge. Schreibt an: P.Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Software

Gamiga - das neue PD-Magazin für den Amiga, 100% auf Diskette, viele Tests, Reports, News usw. Mehr als 20 Rubriken, mehrere 100 Seiten! Super Sound/Grafik! Jeden Monat neu! Preise: DM 5,- oder DM 2,- + Leerdisk. Dirk Knoop, Allerbecker Weg 74, 4831 Langenberg

Chemie-PD! Die ersten Disks sind fertig! Info gegen Rückporto. Wir suchen weiterhin Programmierlieferanten und Teilnehmer für eine Amiga-Chemie-IG! Ulrich Lill, Banaterstr. 27, 4100 Duisburg 18

PD-Slideshows „Genesis“ und „Kate Bush“ - präsentiert vom SRM für je DM 5,- von U. Lill, Banaterstr. 27, 4100 Duisburg 18

Verkaufe Shanghai (DM 35,-), Deluxe Paint und Deluxe Video (ohne Kopierschutz für je DM 60,-), Scribble (DM 60,-) und folgenden Bücher: Deluxe Grafik auf dem Amiga (DM 35,-), C Programmierung von C & R (DM 50,-), beide praktisch unbenutzt. Bei Interesse anrufen: tagsüber 0711/352745, abends 0711/3701994.

Biete Software! Verkaufe oder tausche orig. Soft. The Kristal, Populous, Chessmaster, Art of Chess und

Obliterator. Schreibt an: Rolf Kanehl, Lindenstraße 21, 4770 Soest

Amiga - Schweiz Wir verkaufen NoName Disks 3.5" 2DD zu SFR 1.50/Stk. und die neueste Amiga-Soft zu günstigen Preisen. Verlangt unsere Gratisliste bei P.-E. Runser, Weissenrain 13, CH-2502 Biel, Schweiz

Deutsche Amiga-Anleitungen! Habe über 50 verschiedene Anleitungen von Gunship über Populous bis hin zu Buffalo-Bill. Info gegen frank. Rückumschlag bei: M. Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42

Biete Super Public Domain an! Acid, die Serie, die nichts offen läßt!! Schreibt an: New Line, Postfach 4366, 2900 Oldenburg

Amiga! Suche Tauschpartner für Top-Software, No Lamer. Write to: Michael Wohlfarth, P.O. Box 040196, 4200 Oberhausen 1

Verkaufe für Amiga: Down at the Trolls, Terramex, Pink Panther für je DM 30,- (NP je: DM 59,-), Barbarian (Psygnosis), Populous für je DM 40,- (NP: DM 79,- bzw. 69,-), Viren-Buch (Data B.) für DM 30,- (NP: 49,-), Einsteiger-Buch (DB) DM 20,- (NP: 39,-), Alles für DM 180,- statt DM 413,- (NP) bei Mario Bünning, Mühlenstraße 22, 6741 Wernersberg

Verkaufe verschiedene Amiga-Originale, z.B. Three Stooges, R-Type, Barbarian II usw., zwischen DM 25,- und 35,-. Anrufe bitte erst ab 17.00 Uhr (außer Wo-

chenende), Stefan verlangen. Tel: 06182/68761

Verkaufe Ports of Call für DM 20,-. Suche: Anleitung für Shanghai! Schreibt an: Andreas Demleitner, Tellstr. 10, 8460 Schwandorf

C-64! 9 spannende Textadventures (Disk), von mir selbst erstellt. Mit Anleitung gegen DM 10,- Vorkasse. Außerdem große Mengen an 64er Heften und Top-Schlagertextheften preiswert! abzugeben. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Amiga!! Verkaufe Dragon's Lair I MB (engl.) DM 80,-, Jagd auf Roter Oktober (dt.) DM 50,-, Skyblaster (dt.) DM 15,- und Jump Jet (dt.) DM 40,-. Alles Originale! Tel: 02842/70282 (Sven) Mo-Fr: 14.30-20.30 Uhr.

Suche Amiga Games!! Zahle gut! Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Stop!!! Verkaufe Amiga-Original-Software zu Superpreisen: Black Lamp: DM 25,-, Pinball Wizard + Quikwi: DM 20,-, Textomat: DM 20,-, Datamat: DM 20,-, Englischkurs: DM 10,-, Erdkunde: DM 10,-, Amiga-Einsteigerkurs: DM 8,-. Schreibt an: Frank Noe, Am Fichtenhain 2, 6660 Zweibrücken 17.

Habe immer die neueste Amiga-Soft! Preis pro Disk SFR: 3,60 (mit Disk). Liste verlangen bei: Bidu, Postfach 848, CH-4600 Olten 1, Schweiz



Spitzenoriginals! Interceptor: DM 40,-, Phantasie III: DM 30,-, Eco: DM 30,-, Profimat Assembler: DM 50,-. Tel: 04276/416 (ab 18.00 Uhr, Wolf)

Verkaufe Amiga-Originale: Xenon II, Batman-The Movie (je DM 35,-), Interceptor, Jet, Kick Off (je DM 30,-), Fast Break Basketball (DM 25,-), Turbo Print II (DM 60,-). Eventuell auch Tausch! Tel: 05191/12923 (Maik)

Suche Amiga-Originale: Rick Dangerous, Speedball, Dogs of War, New Zealand Story und Lords of the Rising Sun. Tel: 05191/12923 (Maik)

Verkaufe selbstgeschriebene Shareware Programme. Liste gegen DM 1,- bei Peter Tessmann, Johannesstraße 27, 4050 M-Gladbach 1

Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien, Österreich. 100% Rückantwort

Amiga-Games und Bücher günstig zu verkaufen! Populous u. Datadisk, Stadt der Löwen, Leonardo und Indiana Jones Adv. deutsch. (Nur Originale!!) Ruprecht: Kommentiertes Rom-Listing Band 1 u. 2, Data Becker: Tips & Tricks, 3D-Programmierung, Supergrafik (incl. Disk), Das große C-Buch (mit Disk), Reference Manuals: Exec u. Libraries and Devices. Tel: 06421/41164 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Create-A-Shape

(Original) für DM 90,-. Tel: 05303/5435

Superbase-Prof.-Datei „Märklin-Eisenbahn“. Info gegen Rückumschlag bei: M. Goedecke, Hafenstraße 19, 3301 Walle

Suche Demomaker, Intro-maker, Bootblockwriter, Laufschriftgeneratoren und Demos aller Art. Keine Raubkopien! Schreibt an: M. Ellenrieder, Kaufbeurer Str. 44, 8952 Marktobendorf. Jeder Brief wird beantwortet!

Verkaufe Spiele: New Zealand Story DM 50,-, Lurking Horror DM 35,-, Eliminator DM 30,-, Thunderblade DM 30,-, Feud DM 25,-, Eye DM 25,-, She-Fox DM 35,-. Alle Spiele sind original verpackt mit Anleitung. Monika Ginzler, Batschkastr. 25, 6740 Landau. Tel: 06341/52345

Verschiedenes

Modellbahn-Fans aufgepaßt! Willst Du Deine Eisenbahn mit Häusern, Laternen, Wäldern, etc. ausschmücken? Ich verkaufe neuw. Einzelteile zu Tiefstpreisen (für Märklin HO). Liste gegen DM 1,- Rückporto bei: M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Jedes Buch DM 5,-! Diverse Bücher von TKGK und Schneider für Leute bis 16 Jahre. Auch viele andere Bücher. Liste gegen DM 1,- Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Alles völlig neuwertig!

Verkaufe für C-64! Buch: Lerne Basic; Original-Spiel-Programm: World Geography. Preise VB DM 20,-, Sonderhefte: 6/85, 4/85, 6/86, 37 mit 20 Spielen auf Diskette, 2/87 für je DM 5,- (+ Porto) Tel: 030/7214840 ab 14.00 Uhr

Jede Single DM 2,50! Den Harrow „Don't Break My Heart“, Radiorama „Aliens“, Pet Shop B., West End Girls '84“, A. One „Hopes & Dreams“, C. Abrams „I'm Not Gonna Let“, S-50 „Input“. Völlig neuwertig! Schreibt an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Verkaufe Stephen King Bücher! 1A Zustand! Suche: Fantasy Roleplaying Games (AD & D, D & D, Midgard, usw.). Schreibt an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regensburg

Kontakte

Suche Strategie-, Simulations- und Rollenspiel-Fans im Raum Duisburg zwecks Gründung eines Clubs. Michael, Tel: 02135/74771

Gibt es im Duisburger Raum Amiga-Besitzer mit Hund? Mein Hund (Schäfer, 8 Monate) und ich (336 Monate) gehen fast jeden Tag am Ruhrdeich spazieren (gegenüber der Metro). Wer Interesse hat, kann sich gegen 16.30 Uhr am Ruhrdeich beim Kanu-Club finden.

Hey Demofreaks! Ich habe vor, einen Demopool aufzubauen! Schickt Eure Megademos und programmertechnischen Meisterleistungen an: Wolf Gerecke, Nr. 137, 2839 Borstel. Disks kommen zurück! Oder ruft einfach mal an: 04276/416 (ab 18.00 Uhr). Nur PD!!!

Soulman greets: Joker's, Quartex, Vision Factory, The Band, Paranomia, Paranoia, P.E.N.I.S., Acid, XENON, New Concept, Red Sector, Alfa Flight, Brainstorm, Red Igor, Jack the Ripper, Rainbow Team, Sunline (Mirco), Frank and all the other Amiga-Freaks!

Suche Tauschpartner für Demos, Intros, Megademos und Demomakers zwecks eigener PD-Serie. Verbreite auch garantiert jedes selbstgeschriebene Intro oder Demo. Also, schickt Eure Demos an: Elmar Hör, Auer Kirchweg 22, 8901 Dinkelscherben

Hallo Leute!

Wer eine Kleinanzeige in Amiga Joker veröffentlichen möchte, kann dies kostenlos tun! Einfach eine Postkarte mit dem Anzeigentext versehen und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeiger
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Servus, bis zum nächsten Mal!

HALLO MÄDELS!

Heute habe ich ein besonderes Schmankerl für Euch: Angela Schmidt, die vielen vielleicht bereits durch ihre PD-Programme bekannt sein dürfte, ist auch eine stürmische Verfechterin der „Computer-Emanzipation“ und berichtet diesmal über ihre ganz persönlichen Erfahrungen...

Alle reden immer davon, daß Mädchen und Frauen am Computer höchstens als Tippsen zu gebrauchen sind. Etwas traurig ist es schon, daß dieses Vorurteil auch heute noch viel zu weit verbreitet ist!

Ich habe es mittlerweile auf dem Amiga zu einer mehr oder minder bekannten deutschen Share-Programmiererin gebracht, was ich wohl hauptsächlich meinem Programm „DisKey“, einem Diskettenmonitor, zu verdanken habe. Aber bis dahin war ein langer und beschwerlicher Weg...

Als Anfängerin wurde ich überhaupt nicht ernst genommen, weder in der Schule, noch in den Computerläden. Jetzt, nachdem ich bewiesen habe, daß ich programmieren kann, werde ich plötzlich völlig anerkannt, und es ist richtig leicht geworden, in der Computerwelt mitzumischen – vorausgesetzt man(n) kennt mich. Ich möchte sogar sagen, daß ich es jetzt leichter habe als ein Junge mit den gleichen Kenntnissen – man(n) ist einfach viel hilfsbereiter geworden.

Einmal war ich in einem Computer-Fachgeschäft, weil ich mir einen Drucker kaufen wollte. Genau den Drucker, für den ich mich

interessierte. Inspizierte gerade ein anderer Kunde, indem er ihn von allen Seiten begutachtete und sogar umdrehte. Als dieser Kunde gegangen war, wagte ich einen Blick unter die Frontklappe des Gerätes. Keine zehn Sekunden später stand auch schon der besorgte Verkäufer neben mir, der ganz offensichtlich Angst hatte, ich könne seinen schönen Drucker kaputtmachen, und fragte, ob ich etwas Bestimmtes suche... Diese Szene ist leider ebenso wahr wie typisch!

Warum nur herrscht immer noch dieses Vorurteil „Frauen und Technik“. Ist es, weil der kleine Sohn zu Weihnachten eine Eisenbahn und Autos bekommt, und somit schon in jungen Jahren lernt, mit der Technik umzugehen, während die Tochter mit Puppen und Teddybären abgespeist wird? Ich jedenfalls hatte schon im zarten Kindergartenalter eine Eisenbahn... ätsch!

Deshalb möchte ich hiermit alle Frauen ausdrücklich ermutigen: Laßt Euch nicht unterkriegen! Klar, es ist nicht gerade aufbauend, von allen Seiten immer nur zu hören, welche Zeitverschwendung es sei, eine Frau vor einen Rechner zu setzen – aber seid versichert,

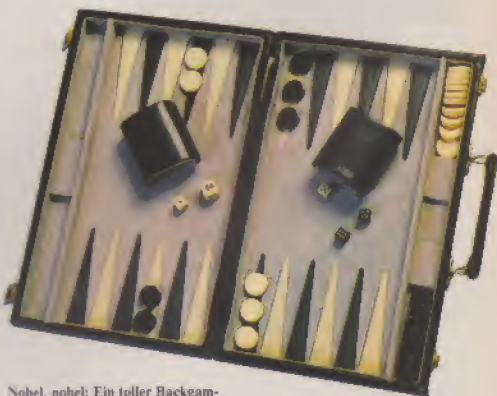
die Zeitverschwendung lohnt sich! Vielleicht haben wir es ein wenig schwerer, uns durchzusetzen, aber letztendlich wird doch der Leistung Anerkennung gezollt, und nicht dem Geschlecht. Völlig unabhängig davon, ist die Computerei ein sehr schönes Hobby. Und zwar für jedermann und jederfrau!

Tja, Mädels, nun habt Ihr's gehört. Angela Schmidt hat es geschafft, warum also nicht auch Ihr? Vielleicht solltet Ihr Euch doch noch

ein bißchen mehr für die Materie interessieren?! Vielleicht liegt's auch einfach am mangelnden Selbstbewußtsein?! Oder an der fehlenden Ausdauer?! Vielleicht...

Vielleicht solltet Ihr damit beginnen, mir zu schreiben. Immerhin winkt dieser traumhaft schöne Backgammon-Koffer, für die Monitor-Vernarrten wahlweise ein scharfes Amiga-Game. Aber wem erzähle ich das alles? Ich bin überzeugt, Ihr steht Euren Mann – auch als Frau! See You,

Eure Brigitta



Nobel, nobel: Ein toller Backgammon-Koffer für computerlose Stunden.



Der Amiga Joker meint:
West Phaser zeigt, daß
Ballern auch ohne Bru-
talo-Mätzchen Laune
machen kann!

Als ich die handliche Knarre zum ersten Mal erblickte, dachte ich an einen verführten Aprilscherz – aber mitnichten! Das Ding läßt sich ganz easy an den Amiga anschließen, so daß man seine Gegner nunmehr stilgerecht „aus der Hüfte“ vom Screen putzen kann. Zwar funktioniert „West Phaser“ im (Anschluß-) Notfall genauso gut mit der Maus, aber coltmäßig macht das Game natürlich mehr Laune. (Nebenbei bemerkt: kann man mit der Lichtpistole auch einige unflätig indizierte **Metzeleien** realisieren spielen).

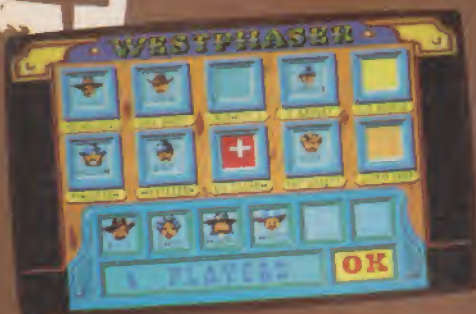
Voller Vorfreude stopfte ich also die erste der beiden Disketten ins Laufwerk und harre der Dinge, die da kommen. Westernsound erklingt, und auf dem Monitor erscheint die Liste der Programmierer und diverse Dank-sagungen (vom Geschäftsführer bis zur Fußgänger, denn schließlich hat jeder seinen Beitrag geleistet!). Noch-

mals Diskettenwechsel, und da sind sie schon: Zehn berühmt-berüchtigte Westernhelden glotzen mich aus kleinen Fenstern an; aus diesem Kontingent wähle ich mit einem gezielten Schuß meinen Favoriten Doc Holiday aus. Nach kurzer Ladezeit erscheint eine stark vereinfachte Nordamerika-Karte, darüber sind die Konteife von sechs finster dreinblickenden Banditen abgebildet. Mit zwei weiteren Schüssen suche ich meinen ersten Gegner und den Bundesstaat aus, in dem ich ihn zur Strecke bringen will. Jetzt kann endlich richtig losgehen.

Zu Anfang geht's entweder in eine Westernstadt, auf eine Planwagen-fahrt durch Indianergebiet oder in den Saloon. Wo ich auch hinkomme – überall tauchen sofort **Bewacher** auf und versuchen, mir das Lebenslicht auszublasen. Und das im wahrsten Sinn des Wortes, denn am linken Bildschirmrand steht eine brennende

Kerze, die immer kürzer wird, je öfter die Schurken treffen. Aber warte mal ab! Als alter Meisterschütze visiere ich über Kämme und Korn, und – Feuer! Der Abzugshahn klackt und die Kugeln schlagen ein, allerdings nicht in den mexikanischen Pistolero, sondern etliche Zentimeter daneben. Die Zielvorrichtung des Plastikrevolvers ist nicht gerade die genaueste, aber mit einiger Übung macht man das wieder wett. Im Saloon des kleinen Städtchens ist die Hölle los: Banditen suchen unter den Tischen Deckung, andere kommen hereingestürzt und ballern, was das Zeug hält. Eine Revolverdy rollt sich geschickt am Boden ab; während sie wild feuernd mein Lebenslicht verkürzt. Dazwischen stolpern immer wieder unschuldige Passanten durch das Bild, deren Ermordung mit Punkt- oder Munitionsabzug geahndet wird. Anscheinend völlig unberührt von der wilden

WEST PHASER



Trotz der vielen Gegner heißt es sparsam mit der Munition umzugehen!



Ein Westernheld auf dem Weg ins Jenseits...

Gegen die Übelkeit ankämpfend, schwankst du zur Reling und hältst dich krampfhaft daran fest. Mach' eine Geschicklichkeitsprobe mit dem Würfel: Bei 1-3 weiter auf S. 64, bei 4-6 weiter auf S. 17!

Das Spiel zum Revolver, oder der Revolver zum Spiel? So ganz sicher war ich mir da nicht, als ich die voluminöse Verpackung des ungewöhnlichen neuen Ballerspiels aus Frankreich öffnete. Für runde 120 Marker bekommt man außer den obligaten Disketten plus Anleitung auch noch einen waschechten Wildwest-Colt serviert!

Schlacht bleiben der Pianospiele und die Tänzerin, die derweilen mit ihren Darbietungen fortfahren. Der größte Fehler, den man bei West Phaser machen kann, ist einfach draußenzuholen, was das Magazin hergibt, denn Munition ist nur begrenzt vorhanden. Hat man die am Screenrand angezeigten Vorräte erst einmal erschöpft, bedeutet das fast immer den sicheren Tod; nur sehr selten läuft ein winziger Revolverheld mit Nachschub über den Schirm, dem man mit einem gezielten Schuß seine Patronen abknöpfen kann. Sind alle Gegner in einem Szenario erledigt, erscheint am Ende schließlich der gesuchte Oberschurke, hat man auch ihn umgelegt, wird die Belohnung kassiert (Punkte satt!), und die nächste Jagd beginnt! Das alles hört sich viel brutaler an, als es tatsächlich ist: Die ungewöhnlich gelungene Grafik vermittelt eher das

Gefühl, in einem Comic-Film zu sitzen, als ein blutrünstiges Action-Game zu spielen. Fast alles und jedes ist animiert, selbst der Spiegel an der (Saloon-) Wand zersplittert bei einem Treffer; etliche der witzig gezeichneten Figuren verabschieden sich recht gagreich von dieser Welt. Der Redaktionsliebling in diesem Zusammenhang war die oben erwähnte Saloon-Tänzerin: Schießt doch mal auf die Dame und laßt Euch überraschen! Was die Steuerung angeht, sollte man für die höheren Level vielleicht doch besser vor Maus greifen, sie macht zwar nicht so viel her wie der Revolver, ist dafür aber um einiges genauer. Über den Sound gibt es wenig zu meckern, der einzige massive Kritikpunkt betrifft den gestapelten Preis. Für das gleiche Geld bekommt man sonst fast zwei gute Spiele - aber eben keine Light-Pistol!

(Carsten Borgmeier)

West Phaser

Grafik: 81%
Sound: 69%
Handhabung: 73%
Motivation: 77%
Gesamt: 75%

Für Anfänger

Preis: ca. 120,- DM

Hersteller: Lonicel

Bezug: Rushware

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Wahre Scharfschützen dürfen sich in einer toll animierten Highscoreliste verewigen. Schade, daß die hübsche Anleitung komplett in Französisch ist!



Mit diesem Herrn ist bestimmt nicht zu spaßen!



Im Saloon geht's rund!



Der Plastik-Ballermann wird gleich mitgeliefert.



Du warst halt schon immer ein Einzelgänger, also gehst du alleine zu einer Tür, hinter der ein leises Summen zu vernehmen ist. Trotz des Verbotsschildes betrittst du den ungemächlichen warmen Raum. Weiter auf S. 63.

Joker

48

Ghouls'n'Ghosts

Wer das furiose Arcade-Game „Ghosts'n'Goblins“ (und dessen gelungene Umsetzung auf den 64er) kennt, der wird wahrscheinlich ein Faß aufmachen, weil jetzt endlich der Nachfolger für den Amiga zu haben ist! Wer es nicht kennt, hat eines der besten Computerspiele überhaupt verpaßt ...



Der Amiga Joker meint: Ghouls'n'Ghosts ist ein würdiger Nachfolger des berühmten Ghosts'n'Goblins!

Nach drei Jahren ist der tapfere kleine Ritter Arthur zurückgekehrt, nur um feststellen zu müssen, daß die Handlanger des Bösen diesmal die Prinzessin Hus entführt haben. Daraus ergeben sich zwei bange Fragen: Wird es unserem Helden gelingen, die schöne Maid zu retten, und – wichtiger noch – sind seine neuen Abenteuer im Reich der Gespenster genauso spannend und spielbar wie beim Vorgänger?

Am Spielprinzip hat sich jedenfalls nichts geändert: Immer noch hat unser wackere Dämonenkiller vier Bildschirmleben zur Verfügung, immer noch verliert er bei der ersten Feindberührung nur seine Rüstung und läuft in Unterhosen durch die Gegend, bis er entweder ein neues Outfit oder den Tod findet. Um gegen die zahllo-

sen Skelette, Geier, Killerschweine, Mörderschildkröten und natürlich die furcht-einsößenden Schlußmonster bestehen zu können, ist schlagkräftige Bewaffnung dringend erforderlich. Dazu muß Arthur die von Zeit zu Zeit auftauchenden Kisten durch Beschuß öffnen, ehe er eine neue Waffe oder Rüstung herausfischen darf. Aber Vorsicht: Viele der Truhen enthalten auch einen Magier, der das Heldensprite für kurze Dauer in einen Greis oder eine kleine Ente verwandelt! Hat man mehrere Kisten eines Levels unbeschadet geknackt, so findet sich (meist in der letzten) eine goldene Wunderrüstung, die die Schulkraft der verwendeten Waffen verstärkt und für die riesigen Endgegner unentbehrlich ist. Zu Beginn muß Arthur sich mit einer (recht brauchbaren) Lanze begnügen, die später gegen ein Schwert (kurze Distanz, große Wirkung), einen Dolch (große Distanz, bescheidene Wirkung), eine Wurfaxt oder Weibwasser eingetauscht werden kann.

Wir haben Ghouls'n'Ghosts schon vor einiger Zeit in der Adaption für das Sega Mega Drive bewundert, und man muß sagen, daß die Amiga-Version bis auf kleine Abstriche den Vergleich nicht zu scheuen braucht! Die Titelmelodie ist ausgezeichnet gelungen, während des Spiels gibt's jedoch nur kurze Soundstücke, und einige FX. Dafür ist die Grafik detailfreudig und farbenfroh, zudem gibt es immer wieder gelungene Gags wie einsetzende Regenschauer oder zuckende Blitze zu bewundern. Besonders gefallen haben uns die paar Federn, die übrigbleiben, wenn man einen Geier ins Jenseits befördert hat! Das Scrolling ruckelt leicht, aber die Animationen sind recht flüssig. Mit der Kollisionsabfrage ist das so eine Sache: Im Gegensatz zu anderen Versionen müssen hier die Truhen nicht übersprungen werden, man läuft einfach hindurch. Gleiches gilt streckenweise für die Gegner, wird aber durch die exakte Joystickabfrage wieder wettgemacht. Unter dem

Strich bleibt jedenfalls ein überdurchschnittliches Action-Spiel, das ganz einfach Spaß macht! Mehr will man ja gar nicht ... (ml)



Ghouls'n'Ghosts

Grafik: 72%
Sound: 70%
Handhabung: 75%
Motivation: 79%
Gesamt: 74%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Capcom/
U.S.Gold
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Zwei Disks, von denen eine nur für die Laderoutinen und das Titelbild benötigt wird. Drei Continues, der aktuelle Highscore ist stets auf dem Screen zu sehen.

Dort angekommen findest du eine lange Schlange, in der die seltsamen Männchen geduldig auf ihre Abfertigung warten. Schließt du dich der Herde an (S. 28), oder drängst du dich vor (S. 66)?

KNOW HOW

Diesmal haben wir sooo viele tolle Spiele-Hilfen für Euch, daß langes Gequatsche einfach nicht drin ist! Schon geht's los:

Space Quest III (Komplettlösung 2. Teil)

Monolith Burger Fast Food Dive
W

1. Zuerst gehen wir zur Theke und geben unsere Bestellung auf (order), und zwar wählen wir das Monolith Fun Meal (7) und wenden uns dann wieder der freundlichen Bedienung zu (q). Den kostenlosen Drink lassen wir natürlich nicht aus, zahlen müssen wir nachher aber schon.

2. Beim Verspeisen unseres köstlichen Mahles bleibt uns doch glatt was im Hals stecken – ein merkwürdiger Ring, der bestimmt noch für etwas gut ist.

3. Kaum haben wir unser Menü verzehrt, wenden wir uns dem Automaten in der Ecke zu (look machine). Versuchen wir also unser Glück! Hier sollte man vorher abspeichern, da man das Spiel am besten mit einem Männchen beendet. Schaffst du das nicht, ist es nicht weiter tragisch, man erreicht dann eben nicht die volle Punktezahl. Wir studieren nun die Spielregeln und werfen eine Münze ein (insert coin). Haben wir es endlich geschafft, erhält man eine kodierte Nachricht. Mit Hilfe des Rings entschlüsseln wir die Meldung, gehen nach Osten zurück in den Luftschacht, betreten unser Schiff, stehen auf und ziehen noch schnell die Unterwäsche an, die wir in Phleebhut erworben haben, setzen uns wieder hin und fliegen mit Lichtgeschwindigkeit nach Ortega, wo wir landen und das Schiff verlassen.

Ortega
S, W

1. Hier speichert man zuerst ab und geht dann über die Schlucht auf die andere Seite. Vorsicht, der Untergrund ist alles andere als fest!

S

2. Die Piraten lassen wir besser in Ruhe – die verziehen sich schon von selbst. Schauen wir lieber durch das Teleskop am unteren Bildschirmrand (look through telescope). Dann nehmen wir noch die Metallstange und den Thermal Detonator (get pole, get detonator) mit und machen uns auf den Weg zu dem entdeckten Standort.

E, E, N, N, W, E

3. Leiter hochklettern und absaven! Indem wir den Detonator in das Loch werfen, entfernen wir die Strahlen rund um den Mond. Also klettern wir wieder hinunter. W, S, S, S, W, W, N

4. Über die zerstörte Schlucht kommt man mit Hilfe der Stange.

E, N

5. Nun geht man wieder an Bord des Schiffes und verläßt diese ungastliche Stätte. Wir nehmen Kurs auf Pestulon, landen dort und steigen aus.

Pestulon
S

1. Beim Stützpunkt der Piraten von Pestulon benutzen wir den Gürtel, und verlassen nun unsichtbar unser Versteck in Richtung Scumsoft (leave, Scumsoft).

W

2. Nachdem der Gürtel nun endgültig den Geist aufgegeben hat, öffnen wir die Tür einfach durch Drücken des Knopfes.

3. Nun geht man solange nach oben, bis man eine Tür auf der linken Seite entdeckt. Dahinter versteckt sich eine Abstellkammer der Janitors. Wir sehen uns also um (look closet) und ziehen den Anzug der Janitors an (wear coveralls). Den Vaporizer vergessen wir natürlich auch nicht, verlassen die Kammer wieder und gehen weiter nach oben, bis wir zu einer Tür auf der rechten Seite kommen, die nicht gesichert ist. Abspeichern und nichts wie hinein!

4. Mit Hilfe des Vaporizers (use vaporizer) leeren wir sämtliche Mülleimer aus, an denen wir vorbeikommen. Gehen wir also in den ersten Gang, der nach links führt. Das Bild, das dort an der Wand hängt, nehmen wir mit und gehen zum Kopierer, der daneben steht. Wir kopieren das Bild und hängen es dann wieder an die Wand (use machine, put picture). Danach verlassen wir den Raum auf demselben Weg wieder, gehen durch den Gang, in dem zwei Papierkörbe stehen, und dann nach links. Im nächsten Bild geht man am oberen Rand nach rechts, das darauffolgende verlassen wir nach oben. In der Programmierabteilung von Pestulon leeren wir auch den Mülleimer von Elmo, dem Oberboß, aus und schleichen uns dann wieder aus seinem Büro.

E

5. Ja, da steht es, das Raumschiff, aber wie zum Teufel kommen wir dahin?

W

6. Nun kann man sich in Ruhe umsehen. Prompt findet man auch eine Keypad, die man natürlich mitgehen

läßt. Den Rückweg kennen wir noch, oder? Also ab die Post!

7. Wieder in dem uns bekannten Gang marschieren wir erneut nach oben. Bei der gesicherten Tür kommt die Keypad zum Einsatz. Die Gesichtskontrolle überlisten wir mit dem Bild von Elmo, die Tür ist dumm genug und öffnet sich.

8. Die beiden Programmierer befreien wir, indem wir den Knopf drücken, dann zu ihnen hingehen und den Vaporizer benutzen. Tja, fast hast du nun das Spiel gelöst – ein letztes Mal mußt du um dein Leben kämpfen!

9. Sobald die beiden Roboter aufeinander losgehen wollen, heißt es abspeichern. Wie besiegt man nun den Roboter? Ganz einfach: durch wildes Draufhauen, ständiges Absaven und einer Portion Glück!

10. Hat man den Roboter geschafft, und ist auch die Flucht ins Raumschiff gelungen, so stellst du fest, daß die Scumsoftler den Lichtantrieb zerstört haben. Wir schalten also auf Angriffsgeschwindigkeit und dann auf unser Waffensystem um. Nun aufgepaßt: Kommt ein Raumschiff von hinten, schalte den Rückschild ein und versuche, es mit den Cursortasten ins Visier zu bekommen und abzuknallen. Bei den Schiffen, die sich von vorne nähern, kommt der Frontschild zum Einsatz, abballern kann man diese leider nicht. Hat man fünf Raumschiffe erledigt, kann man sich glücklich zurücklehnen und sich die Endsequenz ansehen – oder auf Space Quest IV warten...

Tips und Tricks

Patrick Clauberg und Carsten Ellent aus Solingen haben zu **Shufflepuck Cafe** einige Tips zusammengetragen, die Euch helfen, Eure Gegner zu besiegen. Vielen Dank!

Skip: Mit viel Schwung in die Ecken schießen, da er dort nicht hingeht

Visine: Am besten ohne Bande longline in die Ecken zielen, beim gegnerischen Anstoß heißt es aufgepaßt, da er immer sehr angeschnitten ist.

Lexan: Nachdem er ca. 12-14 Punkte gemacht hat, ist er so betrunken, daß er fast keine Reaktion mehr zeigt. Nun ist er vom Spieler aus gesehen rechts besonders verwundbar.

Bejin: Der Magic-Anstoß ist relativ einfach abzuwehren. Bei gleichbleibendem hohen Ton geht der Puck in die Ecke, in die er am Anfang ausschert; bei zuerst tiefem und dann ansteigendem Ton wandert er in die gegenüberliegende.

Vinnie: Vinnie zeigt kaum Reaktion. Bei ihm spielt man abwechselnd in die Ecken, links ist er schwächer als rechts.

Nerual: Beim Anstoß des Visitors pendelt Nerual von links nach rechts. Kurz bevor er in einer Ecke anstößt, schnell in die andere schießen.

Eneg: Mit Bande an der rechten Metallklammer auf Seiten des Gegners schafft man es manchmal, ihn zu überlisten.

Biff: Hier hilft nur: Viel Glück!

Zuletzt noch ein Tip für alle Gegner: Wenn ein gefährlicher Ball kommt, das Spiel mit Space unterbrechen, und den Punkt neu ausspielen lassen.

Von Gregor Mechttersheimer kommt ein Cheat zu **Battle Squadron**: Gebt einfach während des Spiels „Castor“ ein, dann blinkt der Bildschirmrand grün auf, und Ihr seid unzerstörbar. Danke, Gregor!

Jochen Langenbach aus Herne hilft uns mit einem Cheat zu **Starglider II** weiter: Bevor das Spiel beginnt, drückt die Space-Taste und ändert die Funktionen 1-4. Nun startet das Spiel, nehmt den Speed ganz weg und dreht das Schiff fast in die Vertikale (Nase nach unten!). Nach einem Druck auf die Del-Taste gebt nun folgenden Satz ein: „Were on a mission from god!“. Mit „K“ bekommt man nun alle Waffen, die man mit „W“ auswählen kann. Dank Dir, Jochen!

Von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen kommt ein Cheat zu dem indizierten Spiel über das Schwert des Barbaren: Um unendlich viele Leben zu ergattern, muß man zuerst einmal alle fünf verlieren. In der Game-Over-Sequenz einfach auf beide Maustasten drücken und solange halten, solange das Game lädt. Mit „Return“ kommt man nun auch einen Level weiter.

Einen Cheat zu **Rick Dangerous** schickt uns Marco Decker aus Bornheim: Wenn Ihr in der Hall of Fame „Pooky“ eingibt, müßt Ihr nicht mehr alle Level durchspielen, die Ihr schon geschafft habt. Sehr angenehm, Marco, Danke-schön!

Wer bei **Gemini Wing** immer wieder versagt, für den hat Markus Vetter aus Hainburg einen Trick parat. Man schließe zwei Joysticks an und spielt nun erstmal mit dem blauen Raumschiff. Hat man nur mehr ein Leben übrig, wechselt man schnell den Joystick und drückt den Feuerknopf. Jetzt jagt man mit dem roten Raumschiff weiter. Dies wiederholt man solange, bis das Spiel geschafft ist. Ein kleiner Tip noch für den letzten Riesengegner: er ist am Hinterteil besonders empfindlich!

Einen Strategie-Tip zu

North & South schickt uns Mario Bünning aus Wernersberg: Man spielt die Südstaatler und überläßt dem Computer die Yankees – sowohl den Nachschub als auch den Indianer einstellen und starten. Die Truppen bewegt man nun wie folgt: Georgia nach North Carolina, Mississippi nach Louisiana, North Carolina nach Tennessee, Louisiana nach Texas, Texas nach Oklahoma, Tennessee nach Kentucky (angreifen)

Jetzt gibt es erstmal Nachschub...

Oklahoma nach Missouri – die Computerarmee zu schlagen, sollte ohne große Probleme möglich sein!

Ein Tip zu **Rock'n Roll** kommt von Chris Korte aus Stuttgart: Gebt man als Namen „Country“ ein, so kann man sich alle 9 Songs anhören.

Von Tim Püller aus Hattenhofen kommen folgende Tips: Wenn Ihr bei **Police Quest I** den Kollegen Jack Robb anruft (5552622), dessen Tochter an Rauschgift gestorben ist, und ihm Euer Mitleid ausdrückt, bekommt Ihr zwei ExtraPunkte.

Bundesliga Manager: Zuerst solltet Ihr den Menüpunkt „Neuer Mitspieler“ auswählen, dann „Kredite untereinander“. Diesem Spieler gestattet man, sich eine Mark zu leihen, den wöchentlichen Zinssatz kann man selbst festlegen; somit könnt Ihr die besten Spieler kaufen, und steigt problemlos auf. Danke, Tim!

Ein Cheat zu **Hollywood Poker Pro** kommt von Hajo Noerenberg aus Dornagen. Das nächste Bild erscheint, indem man „H“ zusammen mit F9 drückt und dann DROP anklickt. Danke, Hajo!

Von Christian Kachel aus Oldenburg kommen einige Tips zu **Vermeer**: Am Anfang empfiehlt es sich, wegen der Inflation in Aktien und Dollars zu investieren. Kakao sollte man erst später anbauen, da er sehr langsam wächst. Am günstigsten ist es, mit Tabak in Ankara zu beginnen. Besonders fruchtbar ist der Boden für Tee in Bombay, Colombo und Mombasa, für Tabak in Ankara, Colombo, Rio, St. Louis und Richmond, für Kaffee in Guatemala, Mexiko und Duala und für Kakao in Bogota. Alles klar?

Einige Tips zu **Hard'n Heavy** erhielten wir von Karin Reinsberg aus Berlin: Wie vielleicht bekannt sein dürfte, gibt es hier versteckte Schatzkammern, Geheim-Levelsprünge und unsichtbare Durchlässe in Mauern. Dazu folgende Hilfen: Wenn sich zwei Schatzkammern in einem Level befinden, darf man nur eine davon benutzen. Schatzkammern gibt es in Level 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13 (2x), 14, 17, 18, 20, 24. Geheimsprünge findet man in Level 6 (nach 9), 14 (nach 17), 18 (nach 21) und 22 (nach 24). Unsichtbare Durchlässe gibt's in Level 5 (2x), 17, 19 und 22. Das war's, heißen Dank, Karin!

Und hier schnell noch ein paar „Warps“ zu dem Spiel **New Zealand Story**: Level 1.1: bis ziemlich zum Ende laufen, die drei Plattformen hoch, Werfer erledigen und die linke Wand mit Geschossen bearbeiten. Wo diese verschwinden, oftmals hinballern, dann wird ein Tor sichtbar, in dem sich ein Feuerad dreht – nichts wie rein nach Level 1.4.

Level 1.2: am Start die zwei Plattformen hoch und jetzt die linke Wand bearbeiten (mit z. B. Pfeilen). Warp wird sichtbar! Leider ist dies eine Abkürzung zum Vogelkäfig.

Level 2.1: am Ende fliegt man über das Rechteck

Du schwingst dich auf den frei gewordenen Platz, und schon saust Ihr geradewegs auf einen dieser schwarzen Blöcke zu. Die hohe Außenmauer kommt immer näher – kein Eingang zu erkennen! Mochtest du abspringen (S. 13), oder bleibst du todesmutig sitzen (S. 72)?

oberhalb des Käfigs, rechts runter, rechts die zwei Stufen hinauf, und man gelangt in einen Raum mit zwei Wassermelonen. Man geht in den Tunnel links, dreht den Kiwi nach rechts und ballert auf die rechte Wand. Warp wird sichtbar, und ab geht's nach 3.4.

Level 2.2: Man besorgt sich ein Flugzeug, dann hinauf nach rechts bis zu den Bären auf den blauen Ballons. Die Bären niedermetzeln und die rechte Wand beschließen. Warp wird sichtbar (Abkürzung).

Level 2.4: Wer sich um den Kampf mit der Krake drücken will, muß sich in die Tür zum Raum mit dem Vogelkäfig stellen und nach rechts ballern. Warp zeigt uns den Weg nach 3.1.

Level 4.4: Hier muß man nur am Ende unter den Vogelkäfig schießen. Warp führt in den Level 5.1. Tja, mehr weiß ich auch nicht, schreibt Christian Zweschke aus Coesfeld. Trotzdem vielen Dank, Christian!

Björn und Patrick Gronych aus Braunfels schicken uns einen Trick zu **Return of the Jedi**: Tippt man in der Highscoreliste „Darth Vader“ ein, so gelangt man hinterher im Spiel durch einen Druck auf F2 in den nächsten Level. Dankeschön!

Von Frank Esterl aus Hofheim am Taunus kommen einige Tips zu **Dogs of War**. Die Firma dankt, und los geht's: Am besten beginnt man in Texas mit 1 M134 Minigun, 3 Handgranaten und möglichst vielen 10 mm Bullets. Am ersten Bunker laufen wir unten, am zweiten oben vorbei. Beim dritten Bunker bewegt man sich schnell durch die Kugeln zum Ziel. Weiter geht's in Canada: Es empfiehlt sich, folgendes einzukaufen: 1 MAW, 2 83 mm Rockets, 1 M16 + M203, 4 K200 40 mm, 2 Handgranaten

und wieder 10 mm Bullets. Am ersten Bunker laufen wir oben vorbei, die beiden nächsten zerstören wir mit der MAW. Übrigens eignen sich die M16 Granaten eher für weite Ziele, während man die Handgranaten für die Nähe verwenden sollte. Nun ab nach Peru. Hier deckt man sich mit 1 K200, 3 Handgranaten, 4 83 mm Rockets und 10 mm Bullets ein. Die zwei Bunker zerstört man wieder mit der MAW. Nun hat man die ersten drei Level geschafft und genügend Dollar gesammelt, um sich auch weiterhin Handgranaten, Bullets und 83 mm Rockets leisten zu können. Wichtig: immer schön langsam gehen, da dann nur wenige Gegner erscheinen. Auch sollte man nicht gleich immer sein ganzes Geld opfern, sondern trotzdem so viel wie möglich sparen (wie im richtigen Leben!). Nun kann man in Florida weitermachen, ab hier ist es aber egal, in welcher Reihenfolge man die Länder erledigt. Herzlichen Dank, Frank, und weiter geht's mit zwei Tips von Beat Stutz aus Zuzikon in der Schweiz:

Nebulus: Gibt man nach dem Titelbild „hellloimjamp“ ein, kann man mit unendlich vielen Leben weiterspielen und über die Funktionstasten die Türme anwählen.

IK+: Sobald man getroffen am Boden liegt, Space-Taste und dann den Feuerknopf drücken. Jetzt ist man gegen jede Attacke der Gegner immun und kann sie in aller Ruhe verprügeln. Zu Beginn jedes Levels wiederholen! Danke, Beat!

Ein Trick zu dem **Adventure Indy III** kommt von Michael Bongaerts aus Remscheid. Sehr ärgerlich ist es, wenn man im Schloß mit seinem Daddy gefangen wird, da einem der Chef das Tagebuch abnimmt, und man es

in Berlin wieder abholen muß. Um dies zu vermeiden, zieht man ganz am Anfang im Haus von Papa Jones an dem schiefen Regal, das dann hinunterfällt. Dahinter befindet sich ein Klebestreifen, den man in Indys Arbeitszimmer mit dem Glas im Regal neben dem Fenster benutzt. Mit dem Schlüssel, der dann zum Vorschein kommt, kann man die kleine Truhe in Pappas Wohnung aufschließen. Darin befindet sich ein Buch, das man später dem Ober-Nazi im Schloß geben kann, der es für Hitlers Tagebuch hält. Der Typ ist happy und wir auch, denn wir müssen nicht nach Berlin.

Von Manuel Semino, der **It came from the Desert** getestet hat, kommen hier auch gleich ein paar Tips dazu:

1. Die Bewältigung der Autocrash-Szene: Hier gewinnt, wer die Nerven behält. Gebt also Gas, indem Ihr den Stick hochzieht, und danach stellt Ihr Euren Wagen in die Fahrbahnmittte. Das gegnerische Auto weicht fast immer zur Seite, und damit ist die Fahrbahn frei von Geisterfahrrern.

2. Flucht aus dem Hospital: Während Ihr auf der Flucht seid, könnt Ihr Euch in den anderen Krankenzimmern für kurze Zeit verstecken, in der Küche sogar unter die Schränke krabbeln. Tretet den übrigen Invaliden aber nie zu nahe, da sie sonst anfangen, gar furchtlich zu kreischen. Außerdem sollte man vor den Ärzten immer entlang der Innenmauer davonlaufen, da so der Weg verkürzt wird.

3. Bei einem Sieg über einige Riesenameisen sollte man immer ein Stück Gewebe entnehmen und zum hiesigen Laboratorium bringen. Auch sollte man allerlei Gesteinsproben anfordern.

4. Von Zeit zu Zeit sollte die Wahrsagerin aufgesucht werden, da sie wichtige In-

formationen preisgibt. Von ihr erfährt man z.B., daß der wunde Punkt der Ameisen ihre Antennen sind.

5. Bevor Ihr sinnlos durch die Gegend fahrt, solltet Ihr erstmal durch ein Telefonat überprüfen, ob sich der Weg überhaupt lohnt.

6. Um den Bürgermeister von der Gefährlichkeit der Ameisen zu überzeugen, benötigt man folgendes: eine Gewebeprobe dieser Ameisen, eine Probe an Körperflüssigkeit der Ameisen, einen Gipsabdruck von Ameisen Spuren und eine Tonaufnahme, die die Laute dieser Viecher enthält.

Von Alexander Lau aus Eschborn erhielten wir einen Tip zu **Faery Tale Adventure**: Reicht es etwa nicht, einen Gegenstand einmal aufzunehmen? Na schön, probiert doch mal folgendes: auf „Game“ gehen – „Pause“ drücken – „Items“ drücken – „Music“ drücken – es erscheint nun „Take“ darunter, damit kann man jeden Gegenstand beliebig oft nehmen. Kleiner Tip am Rande: mit der Maus auf „Take“ gehen, Joystick in Port 1 anschließen – und Kaffee trinken...

Auch zu **Ports of Call** hat Alexander einen Handelstip auf Lager: Man sollte weniger rumschippeln, sondern vielmehr handeln. Zuerst heißt es, ein paar Tage warten, dann legt man sich ein High-Tech Schiff für 10-11,5 Millionen zu. Teilweise liegt der Verkaufspreis 15 Millionen höher als der Einkaufspreis. 1-31. Woche: meistens hohe Preise, 32-35. Woche: sehr niedrige Preise (kaufen!!!), 36-52. Woche: niedrige Preise. Alle zehn Wochen sollte man ins Büro schauen, in dieser bösen Welt gibt's nämlich viele Diebe!

Carrier Command: Wenn Ihr das Spiel unterbrecht und „The Best is yet to Be“ eingeht, könnt Ihr mit einem

Film ab! Von der Leinwand grinst dir ein riesiges Mädelgesicht entgegen, und du siehst, wie ihre Finger über eine Tastatur huschen. Du kniffst die Augen zusammen, um lesen zu können, was die junge Dame geschrieben hat. Et steht auf S. 34.

Druck auf „6“ sämtliche Farben im Spiel sehen, mit „7“ die Geschwindigkeit erhöhen, und bei „9“ – ja, da laßt Euch überraschen! Gebt doch auch mal „Grow old along with me“ ein und drückt auf „+“. Um wieder ins normale Game zurückzugen, tippt Ihr „.“.

Axel Degwitz hat sich zu **Space Ace** Gedanken gemacht und einen Cheat herausgefunden. Startet das Spiel, gebt „DO DEMO DEXTER“ ein und drückt Return. Nun könnt Ihr Euch zurücklehnen und zusehen...

Für alle, die nicht ganz so faul sind, haben wir hier die Komplettlösung zu **Space Ace** anzubieten. An und für sich sollte es damit keine Probleme geben, das richti-

ge Timing müßt Ihr allerdings schon selbst herausfinden.

Disk 1: Rechts, Links, Unten – R,L,L,L – U,O – O – Feuer – R,O

Disk 2: R,R – U,R – U,L – F – O – O – O – R – L – L

Disk 3: R – O – F – F – F – R – F,U – F – O,U – R,U – L

Disk 4: R – R – L – R – L – R

Und noch ein Tip aus unserer Testküche: Wer in **Batman** gerne unendlich viele Leben möchte, gibt im Anfangsbild (wenn Batty und der Joker sich gegenüber stehen) nacheinander folgendes ein „J, A, M, M, M, M“. Mit F-10 kommt man jetzt sogar einen Level weiter!

Fragen??

Castle of Doom (PD): Im „Alchemists Chamber“ bin

ich auf die Leiter geklettert. Wie kann ich diese noch höher besteigen, um in den nächsten Raum zu gelangen?

Warp: Nach Abschießen der vier Energiestationen, um den Schutzgenerator abzuschalten, verschwindet mein Raumschiff, und ich kann nicht weiterspielen. Es geht nur weiter, indem ich die Returntaste drücke, aber dann bleiben mir wieder acht Energiestationen zu vernichten. Gut, Programmierfehler kommen immer wieder vor, aber so einer? Gibt es noch andere, die vor demselben Problem stehen, und kann mir vielleicht jemand sagen, was man tun muß?

Ghouls 'n' Ghosts: Dieses Spiel habe ich nun bereits

von vier Händlern bezogen, umgetauscht, etc. Dennoch läßt es sich auf meinem A500 (Kickstart 1.2 + 1.3) nicht laden. Was mache ich falsch? Auf neueren A500 (meiner ist ein Jahr alt) läuft das Programm problemlos.

Wer hier also Rat weiß, bitte schreibt uns. Wir werden die Antworten weiterleiten oder in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen. Natürlich seid Ihr alle herzlich eingeladen, uns auch Eure Fragen zu schicken, wenn Ihr mit irgendeinem Spiel Probleme habt. Wir werden sie abdrucken – und vielleicht habt Ihr ja schon bald die Antwort!

Komplettlösung Leisure Suit Larry II

Wir bedanken uns herzlich bei Gregor Mechttersheimer für diese tolle Lösung. Start frei für Larry!

1. In der Garage den Dollar mitnehmen
2. Im „Quikie Markt“ ein Los kaufen
3. In das „Krod“ Fernsehstudio gehen, der Darle am Schalter das Los zeigen und die richtigen Gewinnzahlen vorlesen.
4. Dann durch die grüne Tür und auf der Bank warten
5. Nun gewinnst du eine Kreuzfahrt und 1 Million Dollar pro Jahr.
6. Im „Molta Lira“ eine Badehose kaufen
7. Im „Quikie Markt“ etwas zu trinken, und im „Swabs Drugs“ Sonnenöl erwerben (linke Reihe hinten).
8. Um seinen Ausweis zu finden, sollte man zu Hause mehrmals im Abfall wühlen.
9. Desweiteren schadet eine neue Frisur nie, und im nun eröffneten Musikladen sollte man auch mal vorbeischaun (mit der Verkäuferin flirten).
10. Nun ab zum Schiff, zuvor darf man aber nicht versäumen, noch einen Blick

durch das Zaunloch zu wagen und den Mann im „Coarsegold Encounter“ zu beobachten.

11. Zuerst geht man in die Kabine (unten rechts) und nimmt das Obst mit.
12. Danach schaut man mal ins Nachbarzimmer und geht auch gleich wieder.
13. Frisch frisiert geht man in die Bar und nimmt einen Dip mit.
14. Zurück in der Kabine zieht man die Badehose an, und bevor man sich ein Bad gönnt, nimmt man bei der Nachbarin noch etwas aus dem Nachtkästchen.
15. Im Schwimmbecken das Schwimmen nicht vergessen.
16. Bei einer Tauchübung findet man auch noch etwas
17. Nach dem Bad legt man sich eingeeölt in die Sonne
18. Nach einem weiteren Kleiderwechsel begibt man sich auf die Brücke und legt den Schalter hinter dem Kapitän um. Achtung: Nicht zu nahe an den Kapitän oder die hintere Türe treten!
19. Ab zum Rettungsboot und hinein
20. Kaum zu Wasser gelassen, zieht man sich die Pe-rücke über, schmeißt den

Dip über Bord und benutzt nochmals das Öl.

21. Ist man angekommen, begibt man sich gleich in den Dschungel und nimmt eine Blume mit.
22. Endlich im Restaurant wartet man noch mal eine Ewigkeit, bevor man sich das Messer leiht, dann eilen wir wieder in den Dschungel.
23. Im Hotelzimmer nimmt man Seife und Streichhölzer mit.
24. Nach einem weiteren Friseurbesuch findet man am FKK-Strand ein Bikinihöschen.
25. Wir gehen zurück ins Hotelzimmer und wechseln die Kleidung.
26. Mit etwas Geld hilft man den fehlenden Körperperfor-mationen nach.
27. Nach einem wiederholten Friseurbesuch kommt man nun auch an den Agenten vorbei.
28. Nachdem das Kliff gemeistert ist, zieht man sich gleich wieder um und zückt schon mal die Blume.
29. Im Flughafen geht man mal wieder zum Friseur, dann begibt man sich auf die Suche nach einem Gepäckband und sucht alle Koffer

ab, bis man etwas findet (Boom!).

30. Kaum hat man ein Ticket gekauft, bestellt man am Kiosk ein Special und findet in ihm eine Haarnadel.
31. Am Automat kauft man einen Fallschirm
32. Bei der Ticketkontrolle nimmt man sich etwas zu lesen mit und gibt es seinem Nachbarn im Flugzeug.
33. Nun nimmt man sich die Luftkrankheitsüte.
34. Im hinteren Teil des Flugzeuges öffnet man mit der Haarnadel die dritte Tür (rechts unten, nicht zu sehen), zieht den Fallschirm an, dreht den Türknauf und öffnet den Fallschirm.
35. Mit dem Messer befreit man sich aus dieser Lage.
36. Den Stock nicht vergessen und unter den Bienen durchkriechen.
37. Den Stock rammt man der Schlange ins Gebiß.
38. Auf dem Treibsand folgen wir dem markierten Weg.
39. Mit Hilfe der Lianen schwingen wir uns über den Bach.
40. Liane nicht vergessen und zum Strand gehen
41. Nach einer kleinen Pause

In rastanten Tempo geht's zu einem Gebäude mit der Aufschrift „Controller“. „Mat“ murmelt dir, als du bemerkst, daß alle Männchen ihre Fahrkarten zücken. Wählt du „Kleiderausstattung abgeben“ (S. 59), oder dem Vordermann das Ticket klauen (S. 12)?

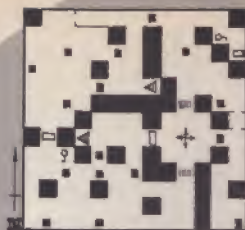
zurück zum Strand, etwas Sand mitnehmen und auf dem Rückweg die Asche aufheben.

42. Mit der Liane bereitet der Abgrund keine Probleme.

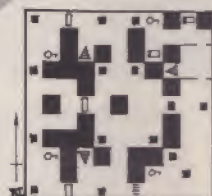
43. Den Sand streut man auf das Eis.

44. Auf dem Vulkan angekommen, geht man ganz zum Loch in der Mitte und bastelt eine Bombe. Man steckt die Tüte in das Haargwasser und benutzt die Streichhölzer.

45. Die Bombe gibt Larry in das Loch, dann eilt er zum Fahrstuhl und hinein - und wenn er nicht gestorben ist, dann sitzt er noch heute beim Friseur!



- LEVEL 5 -



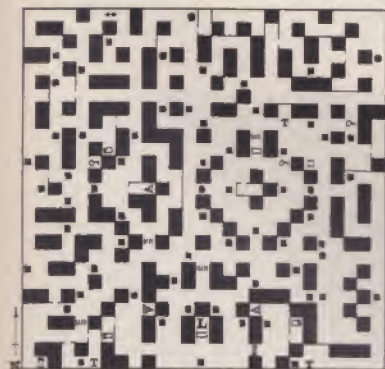
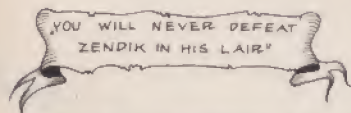
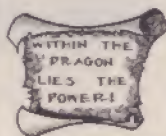
- LEVEL 6 -



- LEVEL 4 -



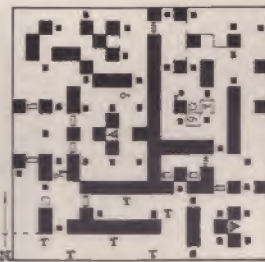
- LEVEL 7 -



- LEVEL 1 -



- LEVEL 3 -



- LEVEL 2 -

Bloodwych

- 1 HOLZWAND
- STEINWAND
- TOR IN HOLZWAND (EVTL. NUR MIT "COMMONKEY")
- TOR IN STEINWAND (EVTL. NUR MIT SPEZ. KEY)
- GIER (SIEHE OBEN)
- SAULE
- TREPPE (NACH UNTEN)
- LOCH IN DECKE
- LOCH IM BODEN
- SCHALTER
- AUSLÖSE-FELD (EVTL. WAND AUF / ROCKWEG VERSPERRT - NICHT IMMER SICHTBAR)
- SHOP
- TELEPORT-KNOPF (MIT "GEM" SICHTBAR)
- VERSCHWINDENDE WAND (SCHALTER/AUSLÖSEFELD)
- VERSCHWINDENDE SAULE (SIEHE OBEN)
- WIEDERBELEBUNGSRaum
- WICHTIGER SCHLÜSSEL
- + 10 DREH/UMKEHR-FELDER

GRAPHIC-ADAPTION: GÖTTEWACHT!

Karten zu: Bloodwych

Wie gewohnt, auch diesmal wieder vom unschlagbaren Duo Andreas Schildbach (Karten) und Frank Matzke (Grafische Umsetzung). Ab in den Dragon's Tower...

In eigener Sache:

Zunächst einmal Danke für die vielen Lösungen zu Indy III, die wir bekommen haben. Leider war halt nur für eine Platz...

Macht aber trotzdem alle weiter so fleißig mit, immerhin wird jeder veröffentlichte Kurz-Tip mit 20,- DM und Karten oder Komplettlösungen mit 50,- bis 100,- DM (je nach Umfang) honoriert! Schickt Eure Hilfen bitte an:

Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Pustekuchen! Das viele Wasser kommt nämlich ganz woanders her: Du wachst auf und stellst beschämt fest, daß du dem Betischen ganz alleine nass gemacht hast! Pflü, Deibel, gewöhn dir das doch endlich ab!!!



Was bei Horror- und Actionfilmen schon längst an der Tagesordnung ist, kommt jetzt anscheinend auch bei Computerspielen in Mode: das Kürzen! Erstes Opfer war das neueste Ballgame von Hewson – da mußten wir natürlich gleich mal nachschauen, ob etwas Wichtiges fehlt ...



Fangen wir zur Abwechslung mit der Vorgeschichte an: Irgendwo ganz weit draußen hat man eine vergessene Androiden-Zivilisation entdeckt, die sich im Lauf der letzten tausend Jahre höchst bedenklich entwickelt hat und deswegen ausgelöscht werden soll. Die Jungs dort oben durchleben gerade eine Art Mittelalter – sie glauben an Arduck, den Gott ohne Haupt, hängen allen möglichen teuflischen Sekten an und sind auch sonst recht unangenehme Zeitgenossen. Deswegen wird jetzt ein todesmutiger Streiter losgeschickt, der mit dem wildgewordenen Haufen aufräumen soll.

Der Spieler darf sich auf der Gefechtskarte ein Androiden-Königreich herauspicken, das er zerlegen will, dann geht's auf zur Schlacht: Man muß sich von links nach rechts zur gegnerischen Fahne vorkämpfen, wobei es sich empfiehlt, alsbald nach Extrawaffen Aus-

schau zu halten, denn allein mit der Keule (Anfangsausstattung) kommt man nicht weit. Wenn die feindlichen Truppen aufgerieben sind, tritt man gegen den Obermottz persönlich an, der von der Bildschirmmitte aus auf einen feuert, während man ihn, ebenfalls ballend, umkreist.

Die Ausstattung von Onslaught ist schon beeindruckend: Es gibt eine riesige Gefechtskarte mit 256 Feldern, 14 verschiedene Armeen von Wildschweinreitern bis zu Untoten, 16 Androidentypen vom Speerwerfer bis zum rettenden Skelett und die unterschiedlichsten Waffen. Dummerweise spielt sich trotzdem alles ziemlich gleich und – lahm! Schade, denn die Programmierer haben sich auch noch etliche Optionen einfallen lassen, wie zwei wählbare Schwierigkeitsstufen, drei Spielmodi, ja selbst die Karte läßt sich editieren und abspeichern. Auch die Grafiken

sind schön bunt und gut animiert, die Musik von Maniaes of Noise ist sogar Spitzenklasse! Das Scrolling ruckelt zwar ein wenig (5 auf der nach oben offenen Ruckel-Skala), aber mein Bildschirm hat schon schlimmere Stotter-Partien gesehen. Über die Effekte kann man auch nichts Schlechtes sagen, aber es hilft halt alles nichts, wenn's mit der Spielbarkeit nicht stimmt! Das Game ist zwar höllisch schwer (und ab und zu ein bißchen unfair), aber dennoch eintönig: eigentlich nur geeignet für strategisch veranlagte „Hau drauf“-Fans, die vor schweren Spielen nicht zurückschrecken. In puncto Kürzungen ist gar nicht so viel passiert, die Hintergrundgrafiken weisen immer noch reichlich Kriegerleichen auf. Die auffälligste Änderung ist, daß sich die Blutropfen in Sternchen verwandelt haben. Die Todesschreie klingen nun anders, und aus lauter Angst vor der BPS sind die Gegner ganz grün geworden. Auch

bei der (im übrigen hervorragenden) deutschen Anleitung hat die Zensorenschere zugeschlagen und ein paar Bildchen von barbarischen Göttern weggeschneppelt. In dieser Hinsicht könnt Ihr also beruhigt sein: Wenn Euch das Game nicht gefällt, liegt's zumindest nicht an den Kürzungen ... (mm)

Onslaught

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 77% |
| Sound: | 90% |
| Handhabung: | 64% |
| Motivation: | 61% |
| Gesamt: | 73% |

Für Experten

Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Joysoft

Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Onslaught wird mit Poster aber ohne Sicherheitsabfrage geliefert – also Schreibschutz beim Speichern nicht vergessen!



Du entdeckst einen zweiten Ausgang, durch den du in eine andere Halle flüchtest. Nichts wie weg und schnell zum nächsten Zug auf S. 33





Maniac Mansion



TEST

Die Ersten werden die Letzten sein, und die Letzten werden die Ersten sein. ... Wohl aus diesem biblischen Grund kommt das allererste Lucasfilm-Adventure erst jetzt (endlich!) auch in der Amiga-Version heraus.



Der Amiga Joker meint:
Maniac Mansion ist auch auf dem Amiga eine schrecklich-schöne Adventure-Erfahrung!

Mysteriöse Dinge geschehen in dem alten Landsitz, der von den Einwohnern im Ort nur „Maniac Mansion“ genannt wird: Ein verrückter Professor als Hausherr, Blutspuren an den Wänden und ein recht lebendiger Leichnam in der Badewanne lassen es nicht gerade als besonders gute Idee erscheinen, dort zum Abendessen vorbeizuschauen! Trotzdem ist Dave grimmig entschlossen, diesem ungastlichen Ort heute nacht mit seinen Freunden einen Besuch abzustatten. Er hat aber nun wirklich ein berechtigtes Anliegen: Seine Freundin Sandy wurde entführt und wartet jetzt zitternd im Keller des Herrenhauses auf die

schrecklichen Dinge, die der wahnsinnige Wissenschaftler Dr. Fred mit ihr vorhat ...

Worin die Aufgabe des Spielers besteht, dürfte damit bereits klar sein! Um das arme Kind aus den Klauen des Verrückten zu befreien, darf man sich außer Dave noch zwei (von insgesamt sechs) seiner Kumpels als Begleiter aussuchen. Von denen hat jeder spezielle Fähigkeiten, aber auch Schwächen, so daß der Lösungsweg je nach Zusammensetzung der Rettungsmannschaft immer ein wenig anders aussieht. Da das seltsame Herrenhaus auch entsprechend standesgemäße Ausmaße hat, ist man ganz schön beschäftigt, bis Dave seine Sandy wieder in die Arme schließen darf. Der Weg zum Ziel ist mit zahlreichen kleinen Rätseln gepflastert, deren Schwierigkeitsgrad im Lauf des Spiels ständig zunimmt. Die nötigen Informationen erhält man durch eingestreute Filmsequenzen, ein beigelegtes Poster und natürlich

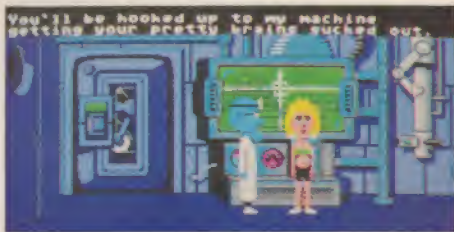
durch Suchen, Fragen, und nochmals Suchen!

Gesteuert wird mit der Maus durch Anklicken einer Menüleiste, die 15 verschiedene Befehle enthält. Das funktioniert die meiste Zeit über ganz prächtig, nur in bestimmten Situationen führt erst längeres Rumprobieren zum Erfolg. Die (umfangreiche) Grafik ist recht witzig gemacht, vom handwerklichen her aber nicht weitbewegend: Daß sich die Haarfarbe mancher Figuren nicht vom Hintergrund abhebt, sollte auf einem Computer, der 4096 verschiedene Farben darstellen kann, eigentlich nicht passieren! Der Sound besteht neben

Disk Nr. 1 können bis zu zehn Spielstände abgespeichert werden.

Maniac Mansion ist mit Sicherheit eines der besten Adventures für den Amiga überhaupt. Die kleinen Mängel bei Grafik und Sound sind sofort vergessen, wenn man sich auf dieses intelligent und humorvoll gemachte Abenteuer erstmal eingelassen hat! (mm)

Spezialität: Zum Testzeitpunkt stand uns nur die englische Version zur Verfügung, inzwischen mußte das Game aber bereits in deutsch erschienen sein.



You'll be hooked up to my machine getting your pretty brains sucked out.



einigen wenigen Musikstücken nur aus recht spärlich verwendeten Effekten, ansonsten herrscht Grabesstille.

Die beiden Game-Disks haben keinen Kopierschutz (Paßwortabfrage), eine Installation auf Festplatte ist möglich. Es werden zwei Laufwerke angesprochen, wer nur eins hat, darf sich schon mal auf ein hübsches Stück Arbeit freuen. Auf

Maniac Mansion

Grafik: 71%
Sound: 54%
Handhabung: 83%
Motivation: 92%
Gesamt: 75%

Für Anfänger

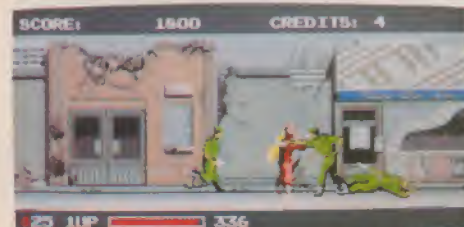
Preis: ca. 75,- DM
Hersteller: Lucasfilm Games
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63



Magst du nur keine Fledermäuse, oder hast du etwas gegen Frauen im allgemeinen? Auf deiner hektischen Flucht zum nächsten Zug auf S. 33 rempelt du unschuldige Männchen um und richtest einen herrlichen Bit-Salat an!

NINJA WARRIORS

„Virgin“, die ja schon mit „Double Dragon II“ zeigten, daß sie auch anspruchsvolle Prügelspiele umsetzen können, haben sich den nächsten Automaten vorgeknöpft: verantwortlich zeichnet diesmal Random Access, vielen sicher durch die Konvertierung von „Silkworm“ bekannt.



steuert werden – und das ist genau der Punkt, an dem der/die Spieler eingreifen müssen, um Bangers Herrschaft per Joystick oder Tastatur zu beenden.

Zu meiner Verwunderung stellte ich fest, daß das Geschehen nur im mittleren Drittel des Bildschirms stattfindet, aber der Grund dafür wurde schnell deutlich: Jeder der sechs Level ist riesig, und es erscheinen ständig neue Grafiken, die während des Spiels nachgeladen werden! Die gut animierten kleinen Figuren sind sehr detailreich gezeichnet, so wird z.B. der metallische Unterbau sichtbar, wenn einer der Blech-Ninjas einen Teil seiner Kleidung verliert. Die Level sind alle sehr verschieden und abwechslungsreich, es wimmelt nur so von Soldaten, mutierten Quasimodos, feindlichen Ninjas, Feuer-speiern, Kettenschwingern und Flugmenschen, die es gar nicht abwarten können, von den rasiermesserscharfen Ninjaschwärmen zerteilt zu werden. Aber das ist längst nicht alles: Meuten von Panzern, Killerdroiden und dressierten Schäferhunden wollen unseren Kämpfern an's Leder. äh, Gehäuse.

Die Gegner haben die Angewohnheit, sich mit einem großen Blutspritzer von dieser Welt zu verabschieden, es tropft förmlich aus dem Monitor! Netterweise wird das zur Wirkungssteigerung auch noch von sehr realistisch gemachten Geräuschen untermauert; ansonsten gibt's (außer der dudelnden Titelmusik) keinen Soundtrack. Die Steuerung der

Spielfigur ist ausgezeichnet, der Spieler hat schon bald alles im Griff – trotz zweier verschiedener Waffen muß man nicht auf die Tastatur zurückgreifen, es sei denn, man hat nur einen Joystick (dann siehe Menü: „F 10“). Mal abgesehen davon, daß Ninja Warriors sicher nicht den Friedensnobelpreis bekommen wird, ist es ein sehr gutes, actionreiches Game, das hervorragend umgesetzt wurde. Für den etwas klein geratenen Screen wird man durch Massen von Grafik und ein feines, wenn auch brutales Gameplay entschädigt. Die Anleitung ist nur teilweise in deutsch, unverständlicherweise hat man die Geschichte nicht mitübersetzt. Das Spiel wird auf zwei Disketten geliefert, die man lobenswerterweise nicht allzuoft wechseln muß. (mm)

Ninja Warriors

| | |
|-------------------------------|-----|
| Grafik: | 83% |
| Sound: | 75% |
| Handhabung: | 81% |
| Motivation: | 85% |
| Gesamt: | 81% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: ca. 69,- DM | |
| Hersteller: Virgin | |
| Bezug: International Software | |
| Postfach 830110 | |
| 5000 Köln 80 | |
| Tel.: 0221/604493/96 | |

Spezialität: Highscores werden nicht gespeichert. Unser Testmuster sträubte sich nach dem Game Over manchmal, die erste Disk anzunehmen – im Notfall hilft da nur Rebooten.



Der Amiga Joker meint:
Ninja Warriors bietet knallharte Action – verpackt in opulente Grafik!

Wenn es nach der Vorgeschichte von Ninja Warriors geht, werden wir dem-

nächst, genauer gesagt im Jahre 1993, von einem Diktator namens Bangler regiert, dessen korrupte Truppen die ganze Welt kontrollieren. Gottseidank gibt es da noch eine Untergrundbewegung, die diesen Wahnsinn mit Hilfe von zwei Roboter-Ninjas stoppen will. Die beiden Killermaschinen haben nur einen Haken: sie müssen von Menschen ge-

Kaum im Zimmer gibt's kein Halten mehr: Voller Gier stürzt du dich mit ihr auf das Wasserbett. Vor dem Vergnügen muß aber gewürfelt werden. Bei 1-5 weiter auf S. 35, bei 6 geht's auf S. 14.

SOFORT
KOSTENLOSE PREISLISTE
ANFORDERN



Joysoft

Unseren Versand
erreichen Sie unter:

0221/443056

(Sammelnummer)

FAX-NUMMER: 0221/447161

| | |
|---------------------------|-------|
| AIRBORNE RANGER | 64.90 |
| AQUAVENTURA | 69.90 |
| ASTERIX OPER. HINKELSTEIN | 69.90 |
| B.A.T. | 79.90 |
| BALANCE OF POWER II | 69.90 |
| BATMAN - THE MOVIE | 69.90 |
| BATTLE SQUADRON | 69.90 |
| BATTLECHESS | 69.90 |
| BATTLEHAWK 1942 | 59.90 |
| BEACH VOLLEY | 69.90 |
| BLOCK OUT | 69.90 |
| BLOOD MONEY | 69.90 |
| BLOODWYCH | 69.90 |
| BLOODWYCH DATA DISC | 29.90 |
| BLUE ANGEL 69 | 69.90 |
| BOMBEN | 69.90 |
| BORODINO | 74.90 |
| BUNDESLIGA MANAGER | 69.90 |
| CABAL | 69.90 |
| CARRIER COMMAND DTSC | 64.90 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 59.90 |
| CHAMONIX CHALLENGE | 59.90 |
| CHASE H.O. | 64.90 |
| CHESSPLAYER 2150 | 64.90 |
| CLOWN OMANIA | 54.90 |
| CONQUEROR | 69.90 |
| CONTINENTAL CIRCUS | 64.90 |
| DOGS OF WAR | 49.90 |
| DOUBT & DRAGON 2 | 59.90 |
| DRAGONS OF FLAME DTSC | 64.90 |
| DRAGONS OF FLAME ENGL | 79.90 |
| DRAKKHEN | 79.90 |

| | |
|--------------------------|-------|
| KINGSQUEST I,II,III | 89.90 |
| LANCASTER | 64.90 |
| LASER SQUAD | 54.90 |
| LEISURE SUIT LARRY | 69.90 |
| LEISURE SUIT LARRY II | 69.90 |
| LIFE & DEATH | 64.90 |
| LIGHTFORCE | 69.90 |
| LOOM 1 & 2 | 79.90 |
| LORE OF RISING SUN DTSC | 69.90 |
| MANHUNTER | 74.90 |
| MANIAC MANSION - DEUTSCH | 69.90 |
| MICROPUSSIE SOCCER | 69.90 |
| MIDWINTER | 69.90 |
| MILLENIUM 2.2 | 69.90 |
| MOONWALKER | 64.90 |
| NEUROMANAGER | 64.90 |
| NEVER MIND | 54.90 |
| NEW ZEALAND STORY | 69.90 |
| NORTH A SOUTH | 69.90 |
| OIL IMPERILUM | 59.90 |
| OMEGA | 79.90 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 69.90 |
| OPHELIA GAME | 69.90 |
| OTHELLO KILLER | 59.90 |
| PERSONAL NIGHTMARE | 79.90 |
| PHARAO | 69.90 |
| PIC COLLEARY | 64.90 |
| PLAYER MANAGER DEUTSCH | 59.90 |
| POLICE QUEST I | 69.90 |
| POLICE QUEST II | 69.90 |
| POPULOUS | 59.90 |
| PORTS OF CALL VERS 2.0 | 74.90 |

| | |
|---------------------------|-------|
| SUPERWONDERBOY IN MONSTER | 69.90 |
| SWORD OF THE RIGHT | 69.90 |
| TABLE TENNIS SIMULACR | 54.90 |
| TANK ATTACK | 64.90 |
| TEST DRIVE II | 69.90 |
| THE CYCLES | 64.90 |
| THE UNTOUCHABLES | 69.90 |
| THEIR FINEST HOUR | 79.90 |
| TIMES OF LORE | 69.90 |
| TOM & JERRY 2 | 64.90 |
| TOOBIN | 49.90 |
| TOWER OF BABEL | 69.90 |
| TRACK ATTACK | 64.90 |
| TRACKSUIT MANAGER | 54.90 |
| TRIAD | 74.90 |
| TRIAD II | 64.90 |
| TURBO OUTGUN | 69.90 |
| TV SPORTS FOOTBALL DTSC | 74.90 |
| TWINWORLD | 69.90 |
| ULTIMA V - 290 | 79.90 |
| UMS DTSC | 64.90 |
| UMS SCENERY I | 54.90 |
| UMS SCENERY II | 34.90 |
| WATERLOO | 69.90 |
| WAYNE GRETZKY | 69.90 |
| WEIRD DREAMS | 74.90 |
| WINNERS COMPILATION | 79.90 |
| X-OUT | 59.90 |
| XENOMORPH | 69.90 |
| XENON II | 69.90 |
| XENONHOBE | 69.90 |
| XYBOTS | 69.90 |
| ZAK MC KRACKEN DEUTSCH | 69.90 |

ACHTUNG! FÜR VIELE AKTUELLE SPIELE HABEN WIR DEMO-VERSIONEN! Pro Stück 5.50 DM (für Clubmitglieder 3.50 DM)

| | |
|------------------------------|--------|
| DUNGEONMASTER 1 MB DTSC | 74.90 |
| EAST VS WEST | 69.90 |
| EMPEROR OF THE MINES | 69.90 |
| EPOCH | 69.90 |
| EUROPEAN SPACE SIM | 79.90 |
| F 16 COMBAT PL | 69.90 |
| F 16 FALCON DTSC | 59.90 |
| F 16 FALCON MISSION DTSC | 64.90 |
| F 19 STEALTH FIGHTER | 79.90 |
| F 22 RAVEN | 69.90 |
| FÄERY TALE ADVENTURE | 59.90 |
| FALLEN ANGEL | 49.90 |
| FENDISH FREDDY | 69.90 |
| FIGHTING SOCCER | 69.90 |
| FLIGHTSIMULATOR II dtsc | 105.00 |
| FUGGER | 59.90 |
| FUTURE WARS | 69.90 |
| GALAXY FORCE | 69.90 |
| GAZZAS SUPER SOCCER | 64.90 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 69.90 |
| GHOSTBUSTERS GHOSTS | 69.90 |
| GIANTS | 74.90 |
| GOLD OF THE AMERICAS | 69.90 |
| GOLD DRUSH | 69.90 |
| GRAND OVERT | 49.90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 69.90 |
| GRAND PRIX MASTER | 49.90 |
| GREAT COURTS | 69.90 |
| GUNSHIP | 79.90 |
| HARD DRIVIN | 59.90 |
| HAWAIIAN ODYSSEY | 49.90 |
| HIGHLIGHTS | 59.90 |
| HILLSTAR | 64.90 |
| HONDA RVF DEUTSCH | 69.90 |
| HOMSTAGE | 69.90 |
| HOUND OF SHADOW | 34.90 |
| INDIANA JONES II - ADV. | 69.90 |
| INDIANAPOLIS 500 | 69.90 |
| INFESTATION | 69.90 |
| INTERPHASE | 69.90 |
| IRON LORD | 69.90 |
| IT CAME FROM THE DESERT IMEG | 79.90 |
| Kaiser | 109.00 |
| KEEP THE THIEF | 69.90 |
| KENNEDY APPROACH | 59.90 |
| KOKOFF | 49.90 |
| KICKOFF EXTRA TIME | 54.90 |
| KING ARTHUR | 69.90 |
| KINGDOM OF ENGLAND | 64.90 |

| | |
|--------------------------|-------|
| POWERDRIFT | 64.90 |
| POWERDROME | 64.90 |
| PREDICUS METAL | 69.90 |
| PRINCE | 69.90 |
| PROMISED LANDS | 39.90 |
| QUICK | 69.90 |
| QUEST FOR THE LITTLEBIRD | 69.90 |
| RAINBOW WARRIOR | 64.90 |
| RALLY CROSS | 49.90 |
| RED LIGHTNING | 74.90 |
| RICK DANGEROUS | 64.90 |
| RINGS OF MEDUSA | 49.90 |
| ROCK & ROLL | 64.90 |
| ROCK GAMES | 79.90 |
| ROLLER COASTER RUMBLER | 54.90 |
| RUNNING MAN | 64.90 |
| SCENERY CALIFORNIA | 39.90 |
| SCENERY MUSCLE CARS | 54.90 |
| SCENERY SUPERCARS | 39.90 |
| SHADOW OF THE BEAST | 64.90 |
| SHOOT 'EM UP | 49.90 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | 64.90 |
| SIDAM (MUSIK) | 74.90 |
| SILENT SERVICE | 69.90 |
| SILKWORM | 54.90 |
| SIM CITY | 74.90 |
| SOCER MANAGER PLUS | 49.90 |
| SPACE ACE | 69.90 |
| SPACE QUEST I | 69.90 |
| SPACE QUEST II | 69.90 |
| SPACE QUEST III | 69.90 |
| SPEEDBALL | 64.90 |
| STADT DER LÖWEN | 99.00 |
| STAR COMMAND | 74.90 |
| STARLIGHT | 69.90 |
| STARTRK V | 64.90 |
| STORM ORB | 49.90 |
| STUNT C. RACE | 69.90 |
| SUPERLEAGUE SOCCER | 64.90 |

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungsumsatz ab 140,00 DM
versandkostenfreie Lieferung!
4,00 DM postal bei Rechnungsumsatz zwischen
90,00 DM und 140,00 DM
6,00 DM postal bei Rechnungsumsatz bis 90,00 DM

Eilpost und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Joysoft FILIALE
DUSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Postfach 13, 47, Tel. 02 21 - 36 44 43
Mo-Fr von 10 bis 19 Uhr, Mi von 14 bis 18 Uhr, Sa
Sonntags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Beate Bürger

Joysoft FILIALE
KÖLN 1

5000 Köln 1, Marienweg 24-26, Telefon 02 21 - 23 93 26
Mo-Fr von 10 bis 19 Uhr und von 14 bis 18 Uhr, Sa,
Sonntags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Theo Hilgers

DEMOS

| | |
|--------------------------|------|
| C LIGHT DEMO | 5.50 |
| CIRCUS ATTRACTION DEMO | 5.50 |
| CLOWN QMANIA DEMO | 5.50 |
| DRIVER FORCE DEMO | 5.50 |
| DRYIN' 07 DEMO | 5.50 |
| FANTASION DEMO | 5.50 |
| FENDISH FREDDY'S DEMO | 5.50 |
| GREAT COURTS DEMO | 5.50 |
| HOUND OF SHADOW DEMO | 5.50 |
| INFESTATION DEMO | 5.50 |
| JEANNE D'ARC DEMO | 5.50 |
| JE DEMO | 5.50 |
| LANCASTER DEMO | 5.50 |
| LEGEND OF FAERGAIL DEMO | 5.50 |
| OILIMPERIUM DEMO | 5.50 |
| PHARAOH DEMO | 5.50 |
| POWERDROME DEMO | 5.50 |
| RALLY CROSS DEMO | 5.50 |
| ROCK ROLL DEMO | 5.50 |
| SHADOW OF THE BEAST DEMO | 5.50 |
| SPACE ACE DEMO | 5.50 |
| STRYX DEMO | 5.50 |
| X-OUT DEMO | 5.50 |
| XENOMORPH DEMO | 5.50 |

Hallo, Freunde aus Bonn!
Am 1.3.90 ist Eröffnung der Bonner Filiale.
Und ihr seid alle herzlich dazu eingeladen.

SCHON DAVON GEHÖRT?

der CLUB

Clubunterlagen finden Sie in
unserer kostenlosen Preisliste!

Joysoft FILIALE
KÖLN 41

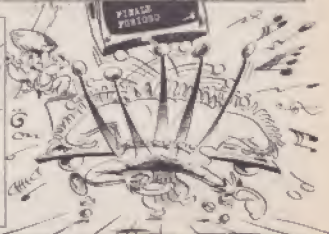
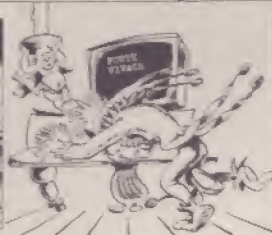
**BLITZ-VERSAND
und LADENVERKAUF**

5000 Köln 41, Götterweg 157, Tel. 02 21 - 44 30 56
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr
Die freundlichsten Leute an der Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irene, Ulvi, Bissi, Detlef, Raimund,
Holger und Guido

Intran und Preisänderungen vorbehalten.

Wußten Sie, daß wir ständig einige
tausend Programme auf Lager
haben? Oder daß bei uns der Versand
abgeht wie die Post? Und das wir
ganz Eilige auch per Eilpost belie-
fern? Das wir Reklamationen kulant
und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!



Bravo - Bravissimo

Right

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

| | |
|-------------------------------------|-------|
| PC Engine RGB + 1 Spiel | 449,- |
| PC Engine Super Grafik + Battle Ace | 749,- |
| RGB-Colour Booster | 79,- |
| Joystick | 199,- |
| CD-ROM | 99,- |
| Altered Beast | 139,- |
| Sidewinder Special | 139,- |
| Wonderboy Monsteraid | 139,- |
| Vania II | 139,- |
| 5-Player-Adapter | 59,- |
| Hori Commander Joypad | 59,- |
| Altered Beast | 119,- |
| Bloody Wolf | 119,- |
| Bullfight | 89,- |
| Chan & Chan | 119,- |
| Cybercross | 119,- |
| Digital Champ | 119,- |
| Dragon Spirit | 99,- |
| Dungeon Explorer | 119,- |
| Doraemon | 99,- |
| F-1 Triple Battle | 119,- |
| Final Lap Twin | 109,- |
| Gunhed | 109,- |
| Heavy Unit | 119,- |
| Knight Rider | 119,- |
| Motorcycle | 119,- |
| Mr. Hell | 119,- |
| Nectarius | 119,- |
| Neotopia | 119,- |
| Ninja Warriors | 119,- |
| Ordyne | 119,- |
| PC Kid | 119,- |
| R-Type II | 99,- |
| R-Type II | 99,- |
| Rock On | 119,- |
| Son Son II | 119,- |
| Shinobi | 109,- |
| Shinobi | 119,- |
| Tiger Heli | 119,- |
| USA Pro Basketball | 119,- |
| World Court Tennis | 99,- |

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version,
Anschluß an jeden Fernseher

| | |
|---------------------------|-------|
| Konsole + 1 Spiel | 449,- |
| Joystick | 99,- |
| Alex Kid in Miracle World | 139,- |
| Altered Beast | 139,- |
| Curse | 139,- |
| Forgotten Worlds | 139,- |
| Ghouls and Ghosts | 139,- |
| Golden Axe | 139,- |
| Herzog II | 139,- |
| Kuikaku II | 139,- |
| North Ken | 139,- |
| Rambo II | 139,- |
| Space Harrier II | 139,- |
| Super Hang On | 139,- |
| Super Masters Golf | 139,- |
| Super Shinobi | 139,- |
| Tatsujin | 139,- |
| World Cup Soccer | 139,- |

Ankündigungen für Januar/Februar bei Anzeigenschluß

| | |
|---------------------|------|
| AMOS | |
| Battle Squadron | |
| Bomber | |
| Black Tiger | |
| Chaos Strikes Back | 79,- |
| Corvette | 89,- |
| Damocles | |
| F-29 Retaliator | |
| Heavy Metal | |
| Hound of the Shadow | |

| | |
|---------------------|------|
| Midwinter | |
| Player Manager | |
| Rings of Medusa | 79,- |
| Standard | |
| Tower of Babel | |
| Univ. Milit. Sim II | |
| X-Dul | |

Amiga Bestseller-Classics

| | |
|-------------------------------|-------|
| Beach Volley | 69,- |
| Bloodwych | 75,- |
| Bloodwych Data Disc | 49,- |
| Drakkhen | 79,- |
| Dungeon Master 1MB | 79,- |
| F-16 Falcon | 79,- |
| F-16 Mission Disc | 59,- |
| F-16 Combat Pilot | 69,- |
| Fire Brigade 1MB | 69,- |
| Footballmanager II - Kit | 59,- |
| Ghouls n Ghosts | 69,- |
| Grand Prix Circuit | 79,- |
| Great Courts | 69,- |
| Hard Drive | 59,- |
| Indiana Jones Adv. II | 69,- |
| Interphase | 69,- |
| It came from the Desert 1MB | 89,- |
| Kaiser | 109,- |
| Kick Off | 49,- |
| Kick Off Extra Time | 35,- |
| Lords of the Rising Sun | 89,- |
| Leisure Suit Larry II | 69,- |
| Maniac Mansion | 79,- |
| Ninja Warriors | 59,- |
| North & South | 79,- |
| Populous | 69,- |
| Populous Data Disc prom. Land | 29,- |
| Powerdirt | 69,- |
| Rick Dangerous | 69,- |
| RVF | 75,- |
| Shadow of the Beast | 99,- |
| Silkworm | 59,- |
| Sim City 1 MB / 512K | 89,- |
| Space Ace | 119,- |
| Space Quest III, 1 MB | 89,- |
| Spherical | 59,- |
| Starflight | 69,- |
| Star Command | 79,- |
| Stunt Car Racer | 75,- |
| Swords of Twilight | 69,- |
| TV Sports Football | 89,- |
| Testdrive II | 79,- |
| Trax II | 75,- |
| Xenon II Megablast | 75,- |

Amiga

| | |
|---------------------------|------|
| Airborne Ranger | 75,- |
| Armada | 79,- |
| Austerlitz | 75,- |
| Backlog Knights | 69,- |
| Balance of Power 1990 | 79,- |
| Bards Tale I | 89,- |
| Bards Tale II | 69,- |
| Batman: The Movie | 69,- |
| Battle Chess | 69,- |
| Battle Maxx 1942 | 59,- |
| Bateteach | 79,- |
| Blood High'n Super Soccer | 69,- |
| Borndorf | 79,- |
| Bundesligamanager | 59,- |
| Carrier Command | 69,- |
| Chambers of Shaolin | 69,- |
| Chickamauga | 79,- |
| Crown O'Mania | 59,- |
| Conflict Europe | 69,- |
| Continental Circus | 59,- |
| Cycles | 69,- |
| Day of the Pharaoh | 79,- |
| Day of Viper | 69,- |
| Demons Winter | 69,- |
| Dragon Force | 69,- |
| Dragon's Lair | 99,- |
| Dragons of Flame | 75,- |
| Dynomite Dux | 69,- |
| Empire of the Mines | 69,- |
| Ellie | 69,- |
| Eye of Horus | 69,- |

| | |
|-------------------------|------|
| Ferrari Formula One | 69,- |
| Fighting Soccer | 69,- |
| Forgotten Worlds | 69,- |
| Fudge | 59,- |
| Galaxy Force | 69,- |
| Ghostbusters II | 69,- |
| Gold of the Americas | 69,- |
| Grand Monster Slam | 59,- |
| Gridiron | 69,- |
| Gettysburg | 79,- |
| Gunship | 79,- |
| Hard'n Heavy | 59,- |
| Hillsfar | 69,- |
| Interceptor | 69,- |
| Iron Lord | 79,- |
| Journey | 79,- |
| Kampfgruppe | 79,- |
| Keel the Thief | 69,- |
| Kenny Dalglish Soccer | 59,- |
| King Arthur | 79,- |
| Kings Quest Triple Pack | 89,- |
| Kingdom of England | 69,- |
| Knighthood | 69,- |
| Kull | 59,- |
| Laser Squad | 59,- |
| Leisure Suit Larry | 69,- |
| Lightforce | 69,- |
| Manhunter | 69,- |
| Microprose Soccer | 75,- |
| Moonwalker | 69,- |
| Never Mind | 59,- |
| New Zealand Story | 69,- |
| Qu Imperium | 59,- |
| Omniplay Basketball | 69,- |
| Onslaught | 69,- |
| Ooze 2.0 | 69,- |
| Operation Thunderbolt | 69,- |
| Outlands | 59,- |
| Paperboy | 59,- |
| Police Quest | 79,- |
| Ports of Call 2.0 | 79,- |
| Powerdrome | 69,- |
| Prince | 69,- |
| R-Type | 79,- |
| Red Lightning | 69,- |
| Rock n Roll | 69,- |
| Roller Coaster | 69,- |
| Quartz | 69,- |
| Question II | 79,- |
| Shinobi | 59,- |
| Shogun | 79,- |
| Shufflepuck Cafe | 59,- |
| Silent Service | 69,- |
| Slayer | 59,- |
| Soccer Manager plus | 49,- |
| Stadt der Löwen | 69,- |
| Star Breaker | 59,- |
| Star Glider II | 69,- |
| Star Wars Trilogy | 59,- |
| Stellar Crusade | 69,- |
| Stormtrooper | 59,- |
| Strider | 69,- |
| Summer Edition | 69,- |
| Super League Soccer | 69,- |
| Super Wonderboy | 69,- |
| Switchblade | 59,- |
| Table Tennis | 55,- |
| Time | 79,- |
| Turbo Out Run | 69,- |
| Twin World | 69,- |
| Ultima III | 69,- |
| Ultima IV | 79,- |
| Universal Military Sim | 75,- |
| Untouchables | 59,- |
| War | 59,- |
| Waterloo | 75,- |
| Wayne Gretzky Icehockey | 69,- |
| Weird Dreams | 79,- |
| Westphaser | 99,- |
| Winners | 69,- |
| Zak McKracken | 69,- |
| Zork Zero | 79,- |

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut 1-3 Sterne

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911 / 20 30 28

089 / 5 02 24 63

Vom Tellerwäscher zum deutschen Kaiser – die Spielidee dieses Computerklassikers hat schon was für sich! In einer feudal ausgestatteten Luxusversion versucht das Wirtschafts-Strategiespiel eine Brücke zu Gesellschaftsspielen herkömmlicher Art zu schlagen.



Der Amiga Joker meint:
Hier liegen Feudalherren
richtig: Kaiser
bietet Bewährtes im
Nobel-Look!

Wie sieht das Klettern auf der aristokratischen Karriereleiter nun in der Praxis aus? Jeder der acht möglichen Mitspieler fängt im Jahre des Herrn 1700 bei Null an und muß versuchen, möglichst großen Reichtum anzuhäufen – und das schneller als seine Mitstreiter. Dazu kann er Mühlen und Mietshäuser errichten, Getreidefelder anbauen, Steuern und Kornverteilung festlegen (ohne daß ihm sein Volk davonläuft!) und mit seiner Armee Freunde besuchen. Je besser er wirtschaftet, um so weiter steigt er in Adelskreisen auf. Interessant ist auch die Möglichkeit, 25 Jahre später, also 1725 zu beginnen: Das hat den Vorteil, daß man dann schon ein gewisses Vermögen hat und gleich mit dem Kriegführen anfangen kann...

Das Spiel beeindruckt durch die witzig animierte, detailreiche und stimmungsvolle Grafik, die sich in jeder Runde ändern kann: Vom einsamen Reiter in der Landschaft, strömendem Regen oder Sonnenschein, bis hin zu allem möglichen Getier ist ständig Abwechslung auf dem Screen angesagt. Alle Aktionen sind über das Anklicken von Objekten steuerbar, der Klick auf die Kanone bedeutet zum Beispiel Krieg. Ungeduldige Thronanwärter dürfen durch die müßige Mausebfrage allerdings bald zur Raserei getrieben werden! Die maximale Zugzeit pro Runde beträgt (wahlweise) zwei oder drei Minuten. Stolz Besitzer einer IMB-Speichererweite-



Geradezu feudale Landschaften, nicht wahr?

rung kommen in den Genuß von recht lustigen Soundeffekten.

Kaiser wird in einer Verpackung geliefert, die allein schon durch ihre Größe beeindruckt – ein wohnungslo-

ser Student könnte darin problemlos überwintern! Doch der Großraumcontainer ist noch gar nichts gegen die darin befindliche Landkarte: fast ein Quadratmeter Brennholz, damit unser armer Student nicht frieren muß. Aber im Ernst, wozu soll das Kolossalwerk gut

sein? Der einzige Sinn besteht darin, daß man alle Bauwerke, die man im Lauf des Spiels errichtet, nochmals mit Spielsteinen auf der Karte markieren kann. Ob dadurch wirklich eingelegte Brettspieler vor den Rechner gelockt werden können, ist mehr als fraglich. Genausogut hätte man ein Paar kaiserliche Pantoffeln beipacken können; auf den Spielverlauf hätten sie ebensowenig Einfluß gehabt!

Mal abgesehen von dem Gag mit der Karte ist das Game bestens gelungen, allein die feierliche Sterbeszene ist das Geld schon fast wert. Es fragt sich nur, ob die Spielidee im Vergleich zu anderen Wirtschaftssimulationen mit aktuellerer und komplexerer Thematik nicht zu einfach ist. Aber was soll's, die aufwendige Aufmachung macht das Spiel in jedem Fall zu einer Geschenkidee erster Güte: Lang lebe unser „Kaiser“! (Felix Bübl)



Kaiser

Grafik: 81%
Sound: 73%
Handhabung: 70%
Motivation: 68%
Gesamt: 73%

Für Anfänger

Preis: ca. 129,- DM

Hersteller: Creative

Computer Design

Bezug: CSJ Computersoft

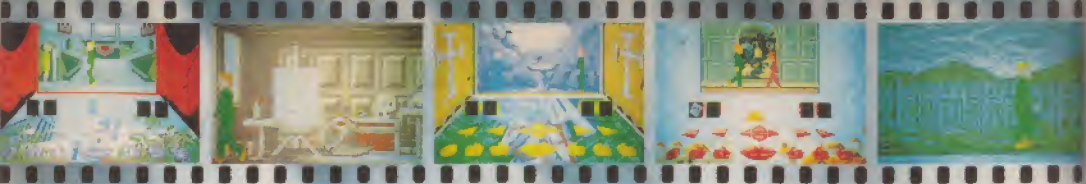
Auf dem Schacht 17

3203 Sarstedt 4

Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Ausführliche deutsche Anleitung mit historischem Kapitel. Zwei Disketten, Spielstände sind abspeicherbar.

Esung erkletterst du einen Hocker und orderst eine „Digi Mary“. Über dem Glasrand erblickst du das herausfordernde Lächeln eines sexy Bit-Vamps. Erwidernst du den Blick (S. 25), oder fluchtest du voller Panik (S. 45)?



Wer schon immer das Bedürfnis verspürt hat, dem ullen Cäsar einmal bei seinen Sauf- und Freßorgien Gesellschaft zu leisten, oder sein Abendessen in König Arthurs Tafelrunde einzunehmen, der ist bei dem neuen Zeitreise-Adventure von Empire an der richtigen Adresse!



Leider ist die (viersprachige) Anleitung von Empire recht knauserig mit genähten Angaben zur Hintergrundgeschichte, so daß man die Story größtenteils erraten muß: In einer fernsten Zukunft wird unsere Erde von Mekanoiden (künstlichen Menschen) tyrannisiert. Die Erdoberfläche besteht aus einem einzigen Trümmerhaufen, die meisten der übriggebliebenen Humanoiden (also Menschen wie du und ich) befinden sich in Satelliten, die den geschändeten Planeten umkreisen. Aus nicht näher aufklärbaren Gründen ist es jetzt dringender erforderlich, daß ein noch unvollständiger „Sekurimek“ zusammengesetzt wird, dessen fehlende Teile irgendwo in der Vergangenheit verstreut liegen. Dazu wird der Agent Dr. Hunter (das bist du!) auf die Raumstation Historiat beordert, wo er nach einigen Schwierigkeiten mit den etwas seltsamen Besatzungsmitgliedern seinen Auftrag erhält:

Mit Hilfe von zwar vorhandenen, aber erst zu findenden Zeitmaschinen soll er fünf bekannte Persönlichkeiten der Vergangenheit aufsuchen, die ihm bei seiner Aufgabe behilflich sein können. Bis man alle fünf Berühmtheiten (von Cäsar bis zum alten Merlin) aufgetrieben hat, vergeht allerdings einige Zeit – über hundert Orte wollen besucht und erforscht sein, ehe das futuristische Puzzle gelöst ist!

Das Spiel hat eine durchaus sehenswerte Grafik mit passabel animierten Akteuren. Unverständlicherweise hat man für die Darstellung der eigentlichen Handlung nur einen winzigen kleinen Screen-Ausschnitt reserviert; den größten Teil des Bildschirms nehmen die Symbole ein, mit denen man per Maus-klick den Helden dirigiert: Neben zwei Händen, die für die Standardfunktionen Aufnehmen und Ablegen bestimmt sind, gibt es ein Joker-Feld, mit dem sich die

meisten anderen Aktionen bewerkstelligen lassen. Ein Auge öffnet sich, wenn Dr. Hunter an irgendwelchen interessanten Dingen vorbeigeht, und mit einer Stockwerkzanzeige – kann

man die Etage wechseln. Das Speichern und Laden von Spielständen geschieht an einem der vielen Terminals in der Raumstation, dort erhält man auch alle möglichen Auskünfte. Der Lautsprecher bekommt recht wenig zu tun: nach der hübschen Titelmelodie wird er nur noch durch gelegentliche Geräusche aus seinem Tiefschlaf gerissen.

Die Motivation läßt bei Time schnell nach – die Handlungs- und Auswahlmöglichkeiten sind auf die Dauer einfach zu beschränkt; dazu ist vieles zu offensichtlich, manche Geschehnisse sind dafür wieder rein vom Zufall diktiert. Ein weiteres Manko ist die ungenaue Steuerung (Nachlaufen) der Spielfigur über diverse Pfeil-Symbole. Somit

mag Time ein Merkspaß für gelangweilte Mekanoiden sein, für uns Humanoiden gibt es gottlob eine Menge besserer Adventures! (wh)



| Time | |
|-----------------------|-----|
| Grafik: | 70% |
| Sound: | 49% |
| Handhabung: | 62% |
| Motivation: | 35% |
| Gesamt: | 59% |
| Für Anfänger | |
| Preis: ca. 99,- DM | |
| Hersteller: Empire | |
| Bezug: Gamesworld | |
| Landsberger Str. 135 | |
| 8000 München 2 | |
| Tel.: 0 89/5 02 24 63 | |

Spezialität: Zwei Disketten, kein Kopierschutz! Die Bildschirm Ausgaben sind komplett in Deutsch.

Der Seggung im Wasserbett wird immer stärker. Du hast Mühe, dich an ihr festzuhalten! Würfel: Bei 1-3 weiter auf S. 35, bei 4-6 geht's zu S. 73.

Fußball ist nicht nur bei uns der Volkssport Nummer 1, kein Wunder, daß die Softwarehäuser Kickerprogramme wie am Fließband produzieren! Meist wird der fußballvernarnte Computer-Freak jedoch herbe enttäuscht: Bis auf „Kick off“ und „Micro Prose Soccer“ tummeln sich eigentlich ausschließlich Flops am Markt. Sind die beiden neuesten Balltreter-Games nun echte Stürmer oder lahme Enten?

Kenny Dalglish Soccer Match vs. Bodo Illgner's Super Soccer



Kenny Dalglish Soccer Match

Kaum ist das Spiel geladen, erscheint auch schon das Konterfei des hierzulande wenig bekannten englischen Star-Kickers und Titelhelden auf dem Screen. Sodann erklingt eine Titelmelodie, die Spieler mit empfindlichen Ohren schreiend aus dem Zimmer stürzen läßt. Wer dennoch ausharrt, bekommt Gelegenheit, die Anzahl der Mitstreiter (Zwei-Spieler-Modus), den Game-Speed, Mannschaftsnamen, sowie Spieldauer und -stärke festzulegen. Mr. Dalglish läßt noch schnell eine hochintelligente Weisheit in einer Sprechblase ab (z.B. „Winning is hard, losing is harder“), und die beiden Teams wackeln auf den Rasen.

Anpfiff: Sofort stürmt meine Mannschaft in die gegnerische Hälfte, ein Pfeil signalisiert den Spieler, der sich gerade in Reichweite des Balles befindet. Sagte ich gerade Ball? Das Sprungverhalten des Leders erinnert eher an einen nassen Saek voller Ziegelsteine! Aber damit nicht genug: Die Computergegner agieren allesamt auf Bezirksliga-Niveau, auch kann es passie-

ren, daß der Ball nach einem unglücklichen Schuß unverrückbar am Tor hängen bleibt. Von der miserablen Animation (und dem schauerhaften Rückelscrolling ganz zu schweigen! Nein, mit diesem Game hat sich das englische Label „Impressions“ ein schlimmes Eigenor geschossen – ehrliche Käufer sollten mit Schmerzengeld entschädigt werden!



Kenny Dalglish Soccer Match

Grafik: 20%
Sound: 10%
Handhabung: 40%
AIQ (Intelligenz): 10%
Gesamt: 20%
Für Anfänger: ☐
Prüfung: 100%
Kunstlerische Expression: ☐
Bewertung: 100%
Lustig: 100%
Witzig: 100%
Hilflos: 100%
Hilflos: 100%

Spezialnote: 100%
d.h. es handelt sich um ein Spiel, das es wirklich wert ist zu spielen.



Bodo Illgner's Super Soccer

Das „Empire“-Game macht eine weit bessere Figur: Zu Beginn bestimmt man auch hier, ob der Gegner elektronischer oder menschlicher Natur sein soll. In einem Untermenü kann dann noch die Spielzeit eingestellt, die Mannschaft editiert und zwischen einem Liga-, Supercup- oder Freundschaftsspiel gewählt werden. Wer sich bei Standardsituationen wie Anstoß, Eckball, Freistoß oder Elfmeter noch nicht sicher genug fühlt, kann sie unter dem Menüpunkt „Practice“ trainieren. Auch in Sachen Spielbarkeit hat Bodo die Nase vorne: Der Ball hüpf hier zwar ebenfalls reichlich holprig, jedoch lassen sich die Kicker viel besser steuern. Die Perspektive ist interessant. Im Mittelfeld sieht man das Geschehen stets aus einer Seitenansicht, im Strafraum blickt man direkt auf das Tor. Der ständige Wechsel ist zunächst etwas verwirrend, aber man gewöhnt sich bald daran. Besonders gefallen hat uns die Idee mit dem „Kickometer“. Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto stärker

der Schuß! Für ein genaues Timing sorgt eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Digitalisierte Schiedsrichter-Kommentare und frenetischer Jubel der Fans sorgen für die nötige Stadionatmosphäre.

Endstand

Beide Games sind nicht der Weisheit letzter Schluß, dennoch gewinnt Bodo Illgner das Match etwa 148 zu 0. Begeisterte Amiga-Fußballer dürfen also getrost mal einen Blick riskieren. (Carsten Borgmeier)

Bodo Illgner's Super Soccer

Grafik: 80%
Sound: 10%
Handhabung: 70%
AIQ (Intelligenz): 10%
Gesamt: 70%
Für Anfänger: ☐
Prüfung: 100%
Kunstlerische Expression: ☐
Bewertung: 100%
Lustig: 100%
Witzig: 100%
Hilflos: 100%
Hilflos: 100%

Spezialnote: 100%
d.h. es handelt sich um ein Spiel, das es wirklich wert ist zu spielen.



Der vermeintliche Erzrivale Atari hat gar ein eigenes Software-Label namens „ARC Software“, das sich nicht scheut, seine Games auch für unsere „Freundin“ zu veröffentlichen. Vorurteilslos, wie wir nunmal sind, haben wir zwei brandneue Konfliktsimulationen aus diesem Haus unter die Lupe genommen.

Beide Packungen enthalten jeweils eine Diskette, sowie eine viersprachige Übersetzung der englischen Anleitung (welche übrigens von einem Atari-Logo geschmückt ist – Amiga-Puristen also Augen zukneifen!). Schnappen wir uns zunächst einmal...

Borodino: Hier hat – laut Geschichtsbuch – Napoleon den Russen eine böse Niederlage zugefügt.

Borodino

...und verfüttern es an den Rechner. Wie beim Vorgänger „Waterloo“ begleitet man auch hier Napoleon auf einem Feldzug, diesmal geht's gegen den russischen Heeresführer Kutusov, beziehungsweise um deren Schlacht bei Borodino. Am Anfang stehen die üblichen Formalitäten: Will man nun lieber Napsis oder Kutusovs Berater sein? Wie man sich auch entscheidet, den Gegenpart übernimmt stets der Amiga. Sodann folgen einige Angaben zur Befehlsausgabe und die schwerwiegende Entscheidung, ob man den tatsächlichen Geschichtsverlauf ändern möchte oder nicht. Ist auch diese Frage geklärt, findet man sich am 7. September 1812 auf einem lauschigen Feldherrenhügel wieder.

Zur Technik: Da der Bildschirm nach jeder Truppenbewegung komplett neu aufgebaut wird, zieht sich die Schlacht ganz schön in die Länge. Auch ist die Befehlsleiste sehr schlecht lesbar, da sie nur kurz zu sehen ist und zudem auf einem amerikanischen Zeichensatz aufbaut, der reichlich willkürlich Trennungen vornimmt. Ein weiterer Schwachpunkt sind die schwer erkennbaren Geländeformationen – Hügel oder Senken sind kaum auszumachen. Auch die Befehlseingabe gibt sich kompliziert: Innerhalb von 15 Minuten müssen acht Befehle eingetippt werden. Nur mit der Maus gesteuert wird hingegen...

Prince

...das allerdings eher im Fantasy-Bereich, denn in der Historie angesiedelt ist. Hier muß in acht verschiedenen Landschaften (Inseln) ein feindlicher Prinz besiegt werden. Nachdem die Stärke der eigenen Truppen festgelegt wurde, erhält man über vier Zoom-Stufen einen Überblick über seine Mannen und erteilt die entsprechenden Befehle. Dabei wird mit der Maus zwischen Regiments- und Kompanieebene umgeschaltet. Das Gelände hat entscheidenden Einfluß auf die Truppenbewegungen und sollte daher sorgfältig berücksichtigt werden – besonders in den höheren Zoom-Stufen verliert man sonst leicht den Überblick. Leider ist der Bildausschnitt viel zu klein, auch sind die unterschiedlichen Anführer dank schlechter Farbwahl kaum auszumachen. Immerhin erklingt hier Waffengeklirr und das Gestoßne der Verwundeten aus dem Lautsprecher, und per Null-Modem ist sogar eine Feldschlacht gegen menschliche Gegner möglich.

Fazit: Die ewigen Atari-Hasser haben mal wieder recht behalten, keines der beiden Spiele kann wirklich überzeugen. Was aber nicht ausschließt, daß der eine oder andere eingeleichte Strategie-Freak nicht doch einmal einen Blick riskieren sollte. (wh)



Prince: Trotz viel Zoomerei nur mäßiger Spielspaß.



| | |
|-------------------|--|
| Titel: | Borodino |
| Genre: | 40% |
| Qualität: | 32% |
| Motivation: | 10% |
| Gesamt: | 45% |
| Verfasser: | Prince |
| Produktionsfirma: | ARC |
| Vertrieb: | Landlberger |
| Preis: | ca. 99,- DM |
| Hersteller: | ARC |
| Bezug: | Landlberger Str. 113 8000 München 2 Tel.: 0 89 74 02 21 63 |
| Spezialität: | Kein Kopierschutz, Save-Option vorhanden. Im Lieferumfang dreizehn Umgebungskarten und ein Filzdeckchen. |

| | |
|-------------------|--|
| Titel: | Prince |
| Genre: | 50% |
| Qualität: | 30% |
| Motivation: | 40% |
| Gesamt: | 40% |
| Verfasser: | Prince |
| Produktionsfirma: | ARC |
| Vertrieb: | Landlberger |
| Preis: | ca. 99,- DM |
| Hersteller: | ARC |
| Bezug: | Landlberger Str. 113 8000 München 2 Tel.: 0 89 74 02 21 63 |
| Spezialität: | Mit zwei 3D-Optiken nicht los, das was Game für zwei Spieler kosten könnte. Warum nicht schon über zwei Rechner mit zwei Monitoren zu spielen? |

Im Hinblick auf Glasnost und Perestrojka und nicht zuletzt die friedliche Revolution vom 9. November 1989 in der DDR, wirkt ein Game, das die Frühzeit des Kalten Krieges wieder aufwärmt, nicht gerade zeitgemäß. Der Hersteller Time Warp möchte sein neues Adventure daher auch als historisches Spiel verstanden wissen...

Der geschichtliche Charakter soll durch ein paar besondere Features betont werden: So werden viele für die damalige Zeit typische Begriffe, wie „Bizonne“ oder „Alliierter Kontrollrat“ in der deutschen Anleitung erklärt. Wohl eher als netter Gag am Rande zu verstehen ist das Audiotape mit alten „Wochenschau“-Klängen, das dem Game beiliegt. Diese Kassette kommt gleich zweimal zum Einsatz: Ganz zu Anfang wird sie zur Untermalung des Vorspanns benutzt; während des Spiels erzeugt sie dann die originalgetreue Atmosphäre, wenn sich der Held im Kino die Wochenschau (aus digitalisierten Schwarzweiß-Bildern) ansieht.

Natürlich besteht der Zweck des Spiels nicht darin, alte Wochenschaufilme zu bewundern, vielmehr muß man als CIA-Agent im Ber-

lin des Jahres 1948 eine gestohlene Atombombe ausfindig machen. Dabei wird man mit einigen typischen Geschehnissen konfrontiert, die damals das Alltagsleben prägten, wie patrouillierende Soldaten, Schwarzmarkttazzen, Warteschlangen vor den Geschäften oder Stromausfälle. Mausgesteuert läuft unser Mann vom CIA durch die Straßen, redet mit Personen und untersucht Gegenstände. Auskünfte über die Stadt erteilen ein Erzähler und ein Fremdenführer, die sich melden, sobald man ein Gebäude näher ansehen will. Bei einer Taxifahrt gibt der Chauffeur ebenfalls zu allem und jedem seinen Senf dazu.

Eigentlich könnte dieser Polit-Krimi also durchaus Spaß machen, wenn das Programm nicht einige gravierende Mängel aufweisen

würde: Das Geschehen sieht man stets durch ein viereckiges Fenster aus der Vogelperspektive, gezeigt wird immer nur ein kleiner Teil einer Berliner Straße. Will man ein Gebiet verlassen, lädt der Amiga erst einmal die weiteren Bilder nacheinander ein – die meiste Zeit vergeht mit der Wartezeit auf das nächste Bild, statt mit der Handlung, wie es sein sollte. Über den Sound muß ich ebenfalls meckern: Ein mitgeliefertes Audiotape darf kein Grund sein, den Computersound selbst so zu vernachlässigen. Insgesamt ist „Berlin 1948 – East versus West“ ein (icongesteuertes) Adventure mit einem interessanten Thema, dessen technische Umsetzung allerdings zu wünschen übrig läßt. (Carsten Borgmeier)

Statt „Tagesschau“ im Fernsehen gab's früher die Wochenschau im Kino.

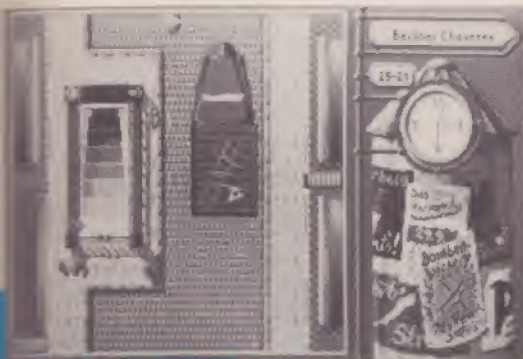


Berlin 1948 –
East versus
West

Grafik: 130
Sound: 260
Handhabung: 420
Motivation: 520
Gesamt: 1330
Für Anfänger
Hersteller: Time Warp
Preis: 2,-

Reihe: Computerspiele
Auswertung: CDB-152
Bild Format: 2
Text: 11200, 990, 50

Spezialtitel: This Game is
adapted to German. Spiel-
stände können auf separater
Diskette gespeichert werden



Ausschnitt aus der Vogelperspektive



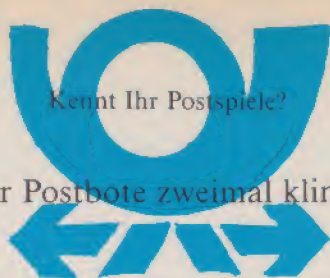
BERLIN
1948

JOKER



EAST
vs.
WEST

31



Wenn der Postbote zweimal klingelt...

Woran erkennt man einen Postspieler? Ganz einfach: Wenn morgens der Briefträger schellt, und der Sohnmann oder die Tochter des Hauses reißen ihm die Kuverts aus der Hand, noch ehe der heimische Kläffer seine Beißer in die Postler-Waden schlagen kann! Daß solch befremdliches Verhalten immer häufiger beobachtet wird, kann nur eines bedeuten: Postspiele sind groß im Kommen!

Der Vormarsch der Briefspielszene in Deutschland kommt nicht von ungefähr, hat dieser Freizeitspaß doch beachtliche Vorzüge aufzuweisen: Es können pro Game 30 Spieler und mehr teilnehmen, man ist nicht geographisch gebunden, die aufgewendete Zeit kann individuell eingeteilt werden, und die angebotenen Spiele werden immer komplexer – meist sind es Simulationen, über das gute alte Briefschach ist man längst hinaus. Klingt ja alles recht toll, aber was muß man wissen, um mitmachen zu können?

Aller Anfang ist leicht

Fangen wir, wie es sich gehört, am Anfang an. Zunächst sucht man sich aus dem mittlerweile ziemlich umfangreichen Angebot ein Spielchen aus, bei dem man gerne mitmachen würde (siehe unsere Vorschlagsliste). Sobald man fündig geworden ist, genügt ein kleiner Brief an den Anbieter (Rückporto nicht vergessen!), und wenige Tage später trudelt ein Umschlag mit Informationsmaterial ein. Hier findet sich alles Wissenswerte über die Art des Spiels (Sportsimulation, historische Simulation, Science Fiction, Fantasy, Rollenspiel etc.), sowie eine Auflistung der entstehenden Kosten. Ebenfalls mitgeteilt

wird der Zugabgeberhythmus: Meist sind das zwischen zwei und fünf Wochen, wobei pro Zug etwa 3,- bis 10,- DM zu Buche schlagen. Wer sich zur Teilnahme durchringt, muß sich jetzt nur noch mittels Anmeldekarte oder Abschnitt – es geht aber auch ganz formlos – anmelden. Es ist allgemein üblich, daß dann ein Spielerkonto eingerichtet wird, auf das ein gewisser Betrag in bar oder als Scheck als Aufstellungsgebühr eingezahlt wird. In der Regel liegen diese Grundgebühren so um die 20,- DM (manchmal höher), wobei oft die Kosten für das Regelwerk und den ersten Spielzug schon einberechnet sind. Wer bis hierher allen Forderungen brav nachgekommen ist, wird in den folgenden Tagen die Spielregeln, die Spielzugformblätter und die Spielaufstellung im Briefkasten finden, es sei denn, daß sich die Sache aufgrund großer Nachfrage etwas verzögert. Jetzt heißt's die Spielregeln genau studieren, sich eine erfolgversprechende Strategie zurechtlegen, den Spielzug ausarbeiten und im entsprechenden Formblatt eintragen, und dann ab mit der Post! Wichtig ist, daß der Zug rechtzeitig vor dem „Zugabgabetermin“ (ZAT) beim Spielleiter (GM Game-master) eintrudelt, da er sonst bei der Auswertung

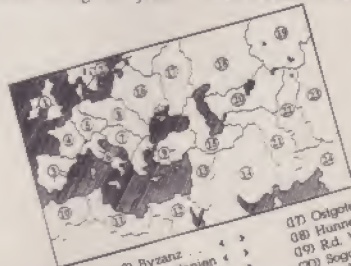
nicht berücksichtigt wird. Aha, und was macht nun dieser ominöse Gamemaster mit unserem mühsam erarbeiteten Geniestreich? Machen wir einen gekonten Schwenk...

Der Computer kommt ins Spiel

Hier sitzt nun der geplagte Spielleiter und soll sämtliche eingegangenen Züge sinnvoll zueinander in Relation bringen. Schier unmöglich, wenn... ja wenn er nicht einen Computer samt selbst erstelltem oder in Lizenz erworbenem Programm hätte, für dessen Elektronikgehirn die Auswertung ein Kinderspiel ist! Der Rechner vergleicht die einzelnen Zugfolgen, prüft, ob sie überhaupt durchführbar sind, prüft, ob alles korrekt angegeben wurde, prüft, ob Interaktionen erfolgen, prüft und prüft und prüft und druckt letztlich die Auswertung für jeden

einzelnen Spieler aus. Hier steht dann zu lesen, was geklappt hat und was nicht, und warum nicht, und wo was ist oder eben nicht ist, und warum es nicht dort ist, und wo es eigentlich sein sollte und und! Mit anderen Worten: Jede Menge Papier, auf dem alles steht, worauf man seit Wochen so begierig wartet – die Spielzugauswertung!

Natürlich gibt es unter den GMs auch noch ein paar Handwerker, die auf elektronische Unterstützung verzichten. Das ist zwar ungeheuer aufwendig, hat aber den Vorteil, dem Spiel einen persönlichen Touch zu geben, der es erlaubt, in Grenzfällen auch mal ein Auge zuzudrücken. Daneben geben viele Spielanbieter noch eine kleine Mitteilungsbroschüre (Zine) heraus, die neben den Auswertungen auch noch allerlei allgemeine Infos zum Spiel enthält. So bekommt das Game oft einen zusätzlichen realistischen Anstrich!



- (1) Ostgoten
- (2) Hunnen
- (3) R.d. Wusun
- (4) Sogd. Fürstentum
- (5) R.d. Kushan
- (6) Mauretanien
- (7) Byzanz
- (8) Persien
- (9) Parthien
- (10) Westgoten
- (11) Palästina
- (12) Indien
- (13) Arabien
- (14) Persien
- (15) Westgoten

Auf der Sache nach einem Fahrkartenschalter siehst du in der Ecke einen größeren Männchen-Auflauf. Du machst dich also unter's Volk. Weiter auf S. 44

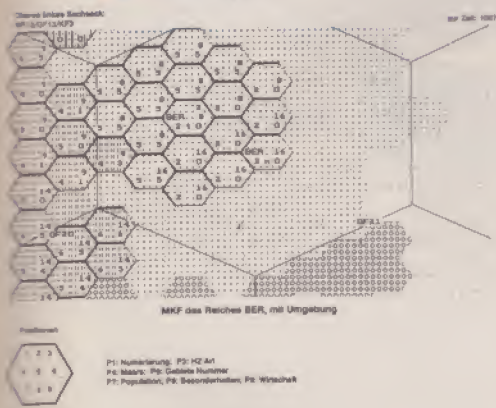


Aber Computer hin, Zine her, nachdem der Spieler seine Auswertung samt Kontoauszug erhalten hat, geht's – natürlich unter den neuen Vorbedingungen – einfach weiter, bis entweder eine vorgegebene Zugzahl erreicht ist (Spielende), oder das Spiel vom GM geschlossen wird, weil mittlerweile alle das Rentenalter erreicht haben!

Der Background

Nachdem nun der technische Ablauf hinreichend geklärt ist, wollen wir noch einen kurzen Ausflug in die Historie der Postspiele machen. Der Urvater der PBM-Welle (PBM – Play by Mail) war ganz klar das Briefschach, der eigentliche Vater das amerikanische „Diplomacy“. In Deutschland kennt man diese Spielform erst seit ca. 15 Jahren, damals erschien das erste deutschsprachige Zine. Heute gibt es derer schon mehr als 50, und die Szene umfaßt mittlerweile immerhin schätzungsweise 1.500 Spieler – Tendenz täglich steigend! Neben den in unserer Aufstellung abgedruckten Anbietern tummeln sich freilich noch eine ganze Reihe anderer auf dem Markt; vorwiegend solche, die gleich mehrere Spiele zur selben Zeit im Programm haben. Wer sich näher über die Szeneaktivitäten informieren will, dem sei zu dem

Heft „PBM 90“ geraten, welches man für 4,-DM incl. Porto bei Lukas Kautsch, Waldstraße 71, 7500 Karlsruhe 1 bestellen kann. Eine andere gute Empfehlung ist das „MegaZine“ von Karl-Heinz Koch, Kurze Straße 5, 2161 Ahlerstedt 1, in dem verschiedene Briefspiele rezensiert und komplette Spielregeln abgedruckt werden (7,- DM). Zum Schluß noch ein Blick in die nahe Zukunft: In ein paar Jahren dürfte der Markt den Post-Computerspielen gehören, die via DFÜ ablaufen! Auf diese Weise ist eine weit höhere Zugfolge möglich, auch wird das Spiel natürlich interaktiver und... leider auch teurer. Aber vielleicht ringt sich die Post ja doch noch dazu durch, die Gebühren ein wenig zu senken? Wer jetzt schon ein Modem (und genügend Kleingeld) zur Hand hat, kann das Spielen per schneller Datenübertragung schon mal bei „Stadt der Götter“ von Peter Stevens, oder „Asgard“ von BRC Bauerkemper/Roth ausprobieren. Wie immer man sich entscheidet: Postspiele sind stets eine aufregende und unterhaltsame Möglichkeit, sich sein Köpfchen zu zerbrechen. Ihr solltet es auf jeden Fall einmal ausprobieren! (wh)



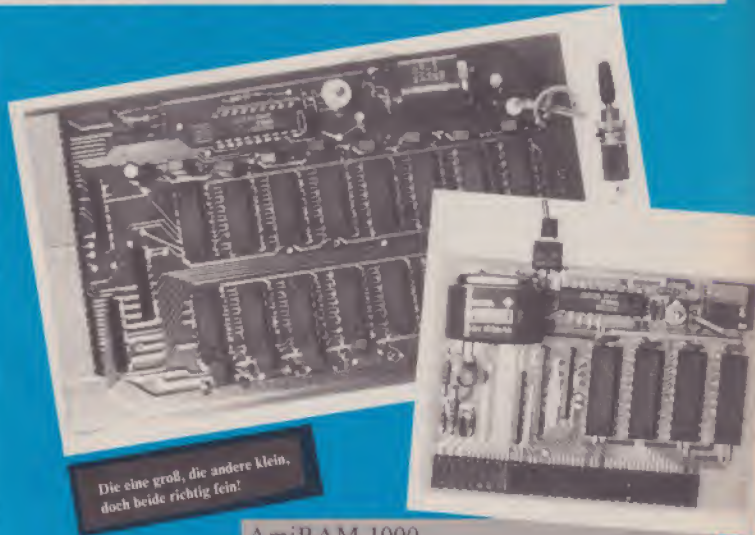
| Anbieter | Anschrift | Spiel | Kategorie | Anstufung | Spieldauer |
|-------------------------------|---|--|---|--|---|
| Peter Stevens | Danziger Straße 11 D-5042 Erftstadt 1 | Starweb Galaxis Machaus Shogun Railway Fruchtbarren | Science Fiction Science Fiction Rollenspiel Histor. Simulation Wirtschaftsspiel Histor. Simulation | 15,- DM 14,- DM neu 16,- DM 16,- DM 15,- DM | 6,- DM 3,- DM neu 6,- DM 6,- DM 6,- DM |
| Siegfried Langer | Mozartstraße 5 D-8940 Memmingen | Straße der Sturme | Science Fiction | 25,- DM | 7,- DM |
| PBM Studio Christian Grand | Gerardofortz, 35/141 A-1210 Wien | Spiral Arm II Kingdom The Weapon | Science Fiction Histor. Fantasy Science Fiction | 10,- DM 10,- DM 10,- DM | 7,- DM 3,50 DM 8,50 DM |
| Quixtal Games | Postfach 1505 D-4170 Geldern | Gladys et Pilm | Histor. Simulation | 80,- DM | 10,- DM |
| Bauerkemper/Roth | Hinterm Garten 6 a D-5251 Sehnen/Hammichen | Asgard | Histor. Fantasy | 35,- DM | 7,- DM und mehr |
| Holger Foderus | Hinterm Berge 5a D-3300 Braunschweig | Coun Fabus | Histor. Fantasy | 8,- DM | 4,50 DM |

Oba, ist das etwa die Kommandozentrale? Vor dir siehst du zwei große Schalter. Welcher reist dich mehr, der linke (S. 15) oder der rechte (S. 70)?

Mehr Speicher braucht die Welt!

Ganz klar: 512K sind zuwenig! Wer seiner „Freundin“ heutzutage immer noch keine Vitaminspritze in Form einer Speichererweiterung verpaßt hat, muß oft ganz schön darben: Spitzen-Games wie „Dungeon Master“ oder „It came from the Desert“ bleiben für viele 500er-Besitzer ein unerfüllter Traum. Grund genug, Euch heute zwei interessante Möglichkeiten ans Herz zu legen, wie Ihr in Zukunft überall mitmischen könnt ...

Tatsächlich sind Speichererweiterungen mit Sicherheit das wichtigste nicht serienmäßige Zubehör, denn im Gegensatz zu Zweitlaufwerken bringen sie nicht nur Arbeitserleichterungen, nein, viele Operationen werden ja so überhaupt erst möglich. Freilich kann man mit dem nötigen Kleingeld den Amiga bis in den Himmel hinauf aufrüsten (extern sind bis zu 8 MB kein Problem), aber um in den Genuß der oben erwähnten Programme zu kommen, genügt eine Erweiterung auf 1 MB vollkommen. Außerdem haben diese „kleinen“ Erweiterungen den Vorteil, daß man sie bequem und unsichtbar im Slot an der Unterseite des Rechners verschwinden lassen kann. So natürlich auch unsere erste Empfehlung, die



512 KB – Erweiterung

von AHS – Amegas Hard- und Software. Dies dürfte die dienstälteste Erweiterung auf dem Markt sein, kein Wunder, ist das Teil doch einerseits sehr gut verarbeitet und zuverlässig, andererseits ein echter Preis-Knüller! Mußte man vor kurzem noch 200,- DM dafür berappen, so ist man jetzt schon mit sage und schreibe 188,- DM dabei! Zwar ist die Erweiterung noch mit den älteren RAM-Chips ausgestattet (16 Stück), das hat jedoch den Vorteil, daß keinerlei Kompatibilitätsprobleme zu befürchten sind. Selbstver-

ständig kann das Gerät mittels eines Kippschalters abgeschaltet werden: Ordentliche Menschen bohren dafür ein kleines Loch, alle anderen können den kleinen Hebel auch einfach heraushängen lassen. Mit der akkugepufferten Quarzezeituhr (Lebenszeit der Akkus 5-7 Jahre!) – durch einen zusätzlichen Schalter kann der OKI-Uhrenbaustein sogar ohne Aufpreis virenstabil gemacht werden – steht man dann 2000er-Besitzern kaum noch nach!

Bezug: AHS-Amegas
Hard- und Software
Vertrieb GmbH
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 0 60 31/6 19 50

AmiRAM 1000

Unsere zweite Alternative setzt mehr auf Innovation denn auf Bewährtes. Hier finden schon die neuen Megabit-Chips Verwendung, weshalb die Erweiterung auch erstaunlich klein ausgefallen ist (vielleicht kommt schon bald eine interne 1,5 MB Version, Platz genug wäre ja!). Bei diesem Gerät befriedet sich der Ein-/Aus-Schalter direkt auf der Platine – Gehäusebohrungen entfallen also, allerdings muß man so zum Abschalten immer den Rechner anlieben. Auch hier findet man sehr saubere Verarbeitung und eine akkugepufferte Uhr, die drei Monate lang läuft, ohne daß der Computer eingeschaltet wird. Der eigentliche Clou ist aber, daß „Dungeon Master“ (samt englischer Anleitung) gleich mitgeliefert wird! Derart opulente Ausstat-

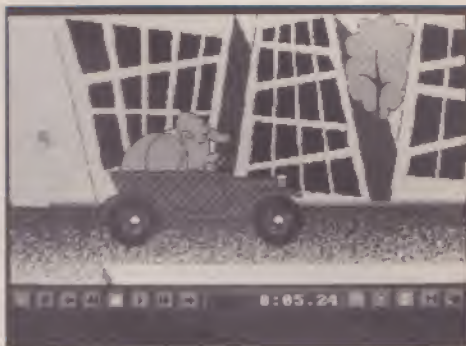
tung schlägt sich natürlich auch im Preis nieder, AmiRAM 1000 kostet immerhin 289,- DM (ohne Uhr um 40,- Marker weniger). Dafür kann der stolze Besitzer sein Mehr an Speicher auch gleich in der Praxis ausprobieren ... Beide Geräte werden mit Einbauanleitung (bei AmiRAM allerdings in Englisch) und ohne Gehäuse ausgeliefert, was aber piepegal ist! Zum einen kann jedes Kind die Dinger im Schlaf montieren, zum anderen ist der Amiga selbst als Gehäuse schließlich ausreichend. Wie immer man sich auch entscheidet, man hat in jedem Fall einen guten Griff getan! (wh)

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

KLAPPE... UND ACTION!



Da soll noch einer sagen, wir wären nicht flexibel, was die Auswahl der Testsoftware betrifft: Die brandneue Version von Electronic Arts' bekanntem Animationsprogramm setzt beim Anwender zwar einiges an Kenntnissen voraus, hat dafür aber auch allerhand zu bieten!



Die große Verpackung im noblen Edel-Look beherbergt immerhin satte vier Disketten plus ein 250 Seiten starkes Handbuch. Gerade dieses Büchlein ist nicht von schlechten Eltern: Anfänger wie Fortgeschrittene finden hier alles, was sie wissen wollen und sollen, sehr anschaulich erklärt – solide Englischkenntnisse vorausgesetzt, zumindest bis Ende Februar, weil das Programm dann auch in Deutsch erhältlich sein wird: Bei den Disks handelt es sich um das Hauptprogramm, eine Scheibe voll nützlicher Utilities (Player zum Abspielen und ein Programm zum Kopieren der Videos, Diashowmaker usw.), sowie zwei Disketten mit anschaulichen Beispielen. Ehe wir nun die Sache weiter vertiefen, eine kurze Erläuterung für alle, die den Vorgänger (Deluxe Video II) nicht kennen: Es handelt sich hierbei um ein 2D-Animationsprogramm, was bedeutet, daß

keine räumlichen Animationen (wie z. B. mit „Videoscape“) mit Kamerafahrten etc. möglich sind. Deluxe Video beschränkt sich vielmehr auf Animationen von Figuren vor einem entsprechenden Hintergrund. Was hat die aktuelle Version im Vergleich zum Vorgänger Neues zu bieten? Nun, zunächst werden jetzt sämtliche Grafikmodi unterstützt, die die „Freundin“ so zu bieten hat: Von Lo-res bis HAM in Normal-, Interlace-, oder Overscanmode ist alles vertreten. Somit werden also auch die hierzulande gebräuchlichen PAL-Amigas voll ausgenutzt, die schwarzen Trauer- bzw. Cinemascopestreifen am Bildschirmrand kann man getrost vergessen. Alle, die ihr künstlerisches Talent bisher mit „Deluxe Paint III“ ausgelebt haben, wird es sicher freuen, daß sie ihre Werke (AnimBrushes und Animationen) ohne Probleme weiterverwenden können. Natürlich ist auch die Verwen-

dung eines Genlocks möglich, und sollten einige unter Euch sich bereits mit „AREXX“ angefreundet haben – selbst an einen Port hierfür wurde gedacht! Alles schön und gut, aber wo bleibt der Sound? Bittesehr: Entweder man läßt den integrierten Sound-Chip tönen (BSVX und SMUS-Standard, also „Audiomaster“ und „Sonix“ werden unterstützt), oder man greift zum Midi-Keybord und läßt es damit krachen...

Kommen wir nun zum DVMaker, dem Hauptprogramm. Jedes Video besteht bekanntlich aus verschiedenen Einzelszenen, die aufgediegt werden, wobei die Laufzeiten auf die Sekunde genau festgelegt werden können. Im Haupteditor darf sich der Computer-Regisseur dann so richtig ausgeben: Vom Anzeigen der Brushes bis zu den tollsten Videoeffekten wie Zooms oder Wipes kann hier alles ein- und umgestellt werden. Besser noch: Es können so-

gar verschiedene Buttons angelegt werden, mit denen der Anwender später selbst festlegen kann, wie das Video weitergeht!

Deluxe Video III kann problemlos auf Festplatte installiert werden, mindestens 1 MB Speicher sowie zwei Laufwerke sind jedoch erforderlich. Mit anderen Worten: Für den fortgeschrittenen Freak eine durchwegs empfehlenswerte Sache!

Einen Kritikpunkt haben wir allerdings gefunden: Wann werden es die Programmierer endlich schaffen, das elende Ruckeln aus den Animationen herauszuholen? (S. Rock)

Bezug Frank Heubach
Frankfurt
3906 Killy 41
Tel.: 02121/90134-7

Bis März ist das Programm noch für ca. 250,- DM erhältlich, dann soll es etwa 70,- DM mehr kosten.

Nach ewiger Wartezeit wirst auch du in den großen Saal eingelassen, der sich als Kino entpuppt. Mit einer Tüte Popcorn und einer Pulle Coke verzichtest du dich in die letzte Reihe. Weiter auf S. 47.

A500 512 KB Speichererweiterung Preissenkung!! 188,-

Seit 10/87 (Amiga-Magazin) erfolgreich im Markt eingeführt!! 1. abschaltbares Modell auf dem deutschen Markt (siehe Amiga-Mag.)

- akkugepufferte Echtzeitquartzuhr, Genauigkeit justierbar
- volle 512 KB mit 80-120 ns Ram Access Time, daher schneller Zugriff
- komplett steckfertig, kein Löten, sekundenschneller Einbau
- inkl. deutsch. Anleitung (Uhr + Datum...)
- hardwaremäßige Abschaltung durch Schalter
- diese AHS Speichererweiterung wird exklusiv von uns hergestellt und daher auch nur von uns vertrieben, also keine Händlergeschäfte

Im Komplettpaket: Speichererw. w.o. + ext. 3,5" NEC 1037A 399,95

3,5" 2DD No Name Disks

ab 50 St. 1,57 DM ab 100 St. 1,49 DM
ab 200 St. 1,48 DM ab 300 St. 1,46 DM
weitere Staffelpreise, auch 5,25", anfragen!

3,5" 2DD Sentinel Markendisks
10 St. 32,90 50 St. 145,- 100 St. 285,-
in stabiler Hardbox

NEC 1037A 229,-

- externes NEC 3,5" Amigaauflwerk
- anschließfertig, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse
- 100% komp. bis Track 82 (Copytrack), ca. 65 cm Kabel
- einzeln am Amiga getestet, Made in Germany by AHS
- bereits die 3. erfolgreiche NEC Laufwerksgeneration
- bis 1,5 m Kabel gegen Aufpreis, autom. Diskchange
- exklusiv: Amegasline Abdeckhaube f. NEC 1037A enthalten
- 1 Jahr Garantie, Busdurchführung 20,- Aufpreis

Weitere starke AHS-Produkte: Autoboot-Flashcard mit NEC HDD, 18-20 ms bei 400 KB/s, inkl. Omtj, kpl. montiert...

NEC 1036A (limitierte Endauflage)
für A2000 Intern oder A500/A1000
als Ersatzlaufwerk, Fizo Monitore...

Versand: UPS/Postnachn. + Vk-Anteil,
Scheckvork. +7,-

AHS-Amegas Hard- & Software Vertrieb GmbH
Laden: Schlinggasse 3-5, Postfach 100248
6380 Friedberg 1
Tel. 06031-618950
(Mo-Fr 9-13.30 & 14.30-18, Sa 9-13 Uhr)



Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantwortl.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersehorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Böhl
Sönke Kleitner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stefan Robijn
Stephan Rock
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner

Redaktionsassistent
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comie
Werner Regnet

Titel
Celal Kandemiroglu

Anzeigenleitung
Dietrich Fürst

Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70

Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH,
8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-
Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgromat München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

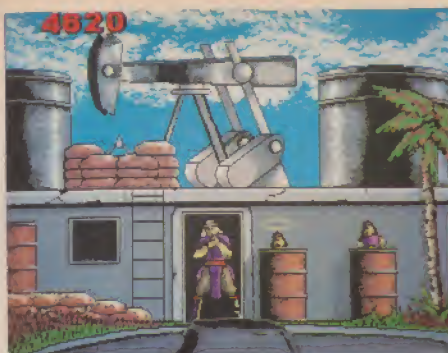
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner,
Untere Parkstraße 67, D-80113 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977
scan: -8K-

Anmelden ist nur was für Engländer und Idioten... Dein Vorbeimarsch wird jedoch jäh von einigen Stop-Bits aufgehalten. Du suchst dir ein friedlicheres Pflätzchen auf S. 16.





TAKE 'EM OUT

Brutalo-Metzeleien stehen zur Zeit hoch im Kurs, die BPS braucht um ihre Arbeitsplätze nicht zu bangen. Der vorliegende Vertreter dieser umstrittenen Spielgattung zeichnet die Einsätze der stahlharten Burschen der englischen Anti-Terror-Truppe SAS nach.



Der Amiga Joker meint:
Wer sich vor der Brutalität nicht scheut, findet in Take 'em out ein feines Action-Game.

Ob Flugzeugentführung oder Geiselnahme, stets stehen die Teufelskerle der SAS Gewehr bei Fuß, um den Terroristen Einhalt zu gebieten. Ehe man sich an die erste Mission wagen darf, ist Training am Schießstand angesagt: Blitzschnell tauchen Zielscheiben auf, die mittels Maus und Fadenkreuz getroffen werden müssen. Erst wenn die erforderliche Mindestpunktzahl erzielt wurde, ist der nächste Schritt für den Ernstfall. Dann darf man sich aus einer reichhaltigen Palette von Mordinstrumenten die geeigneten Waffen aussuchen: Handgranaten, Basenkat, Pump-Gum und Schnellfeuergewehre stehen zu einem Mann zur Wahl. Selbsterstärker ausgerüstet werden wir unsere moralischen

Bedenken über Bord und stellen uns der Gefahr... Terroristen haben ein Haus in der Vorstadt besetzt und die Bewohner als Geiseln genommen. Ähnlich wie bei einigen Spielen, über die die BPS bereits ihren Bannfluch gesprochen hat, tauchen auch hier die Mordbuben hinter Fenstern, Türen, Bäumen und Büschen auf, um ohne Vorwarnung die Feuer auf den Spieler zu eröffnen. Natürlich schlagen wir mit gleicher Münze zurück: Sobald auch nur die Nasenspitze eines Mörders zu sehen ist, wird er mit dem Fadenkreuz akkuriert und in die ewigen Feindgründe geschickt. Je nachdem, welche Bausteine man sich im Voraus sorgfältig angeeignet hat, kann die Mission eine ganze Weile aktiviert werden. Wie immer, bringt blindes durch die Gegend reitern wenig zum einen, so der Mordinstrumentarium begrenzt zum anderen können unheimliche Geiseln gerettet werden. Und das Meucheln nach friedliebender Gekämpfung wird – wie natürlich auch jeder kammerte Treffer – auf

Abzug von Lebensenergie bestraft. Auch wenn die Munition verknallt ist, heißt es „Game over“. Glücklicherweise verzögern zusätzliche Munitionskisten und Verbandspackungen den Heldentod, so daß eine erfolgreiche Eliminierung der Vorstadt-Terroristen verhältnismäßig einfach zu erreichen ist. Dann geht's wieder in eine Trainingssequenz, diesmal Tontaubenschießen, ehe man in der nächsten Mission in einer alten Granatenerie gegen arabische Terroristen antreten darf. Take 'em out erinnert (besonders durch die Trainingssequenzen) förmlich an das indische Kriegsspiel mit nur drei Buchstaben, erreicht jedoch nicht ganz dessen Qualität. Trotzdem, schlecht gemacht ist es nicht. Die Schußgeräusche, nur das Schlimmste der Gewehre, wenn das Magazin leer ist, klingen sehr realistisch. Die Grafik ist fast schon zu wirklichkeitsnah. Da selbst getroffene Geiseln die Arme hoch und brüllen, da Leben auf einem schreibten Todesbrett, um

den Gangstern spritzt bei einem Treffer gar Blut ins Gesicht! Naja, über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten, und Freunde solcher Games werden an Take 'em out sicher Gefallen finden.

(C. Borgeimer)



Take 'em out

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Grafik: | 71% |
| Sound: | 74% |
| Handhabung: | 76% |
| Motivation: | 75% |
| Gesamt: | 74% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: ca 69,-DM | |
| Hersteller: Saicon Software/Artronic | |
| Bezug: Rushware | |
| Bruchweg 128-132 | |
| 4044 Kaarst 2 | |
| Tel.: 02101/6070 | |

Spezialität: Das Game ist sicher nichts für zarte Seelen. Alle anderen dürfen sich mit einem Continue-Modus durch die Level ballern.

Kämmst du dich unter dem Torbogen, blüzt es auch schon! Geblendet taumelst du durch die Gegend, als dir jemand ein Stück Papier in die Hand drückt und dich auf S. 36 schubst.

BRIDE OF THE ROBOT



Also fleißig sind sie ja bei „Free Spirit“: Kaum ist der sexbesessene Brad Stallion vom „Planet of Lust“ zurückgekehrt, hat er auch schon seinen Auftritt im nächsten Soft-Porno-Adventure!

Also sowas: Da hat sich doch glatt ein Roboter die frisch gekürte Miss Galaxy gekrallt, ganz nebenbei einen Professor um die Ecke gebracht und hält die Schöne nun gefangen, um ihr seine Schaltkreise zu zeigen – oder was auch immer. Solch ungehöriges Treiben ruft natürlich sofort unseren potenten Helden auf den Plan, der sich den Rest des Games abmüht, Miss Galaxy wieder aus den Klauen des geilen Schrotthaufens zu befreien.

Wie schon seine Vorgänger begnügt sich auch Bride of the Robot damit, durch allerlei markige Packungshinweise („Warnung: Dieses Spiel beinhaltet Grafiken mit Geschlechtsverkehr mehrerer Arten!“) die Neugier des Käufers zu wecken, nur um ihn dann mit einer Billigproduktion auf C 64-Standard von 1985 abzuspeisen. Die Grafiken sind grob und alles andere als aufregend, der Sound beschränkt sich auf einen hingeduldeten Hochzeitsmarsch und ein paar mickrige Geräusche. Zur Bewegung dient auch diesmal wieder die Maus (Richtungskreuz), die eigentliche Befehlsgebung läuft über die Tastatur – allerdings ver-

steht der Parser soviel, wie ein Japaner von Schweins-haxen. War ja eigentlich auch nicht anders zu erwarten... Wer sich für das Geld einen Stapel Porno-Magazine zulegt, ist in jeder Hinsicht besser bedient! (Ralf Schikora)

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB Speicher erforderlich. Unser Testexemplar verabschiedete sich des öfteren in Richtung Guru, wo es meinelhalten auch bleiben kann.

Bride of the Robot

Grafik: 52%
Sound: 31%
Handhabung: 31%
Motivation: 22%
Gesamt: 34%

Für Anfänger

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Free Spirit

Bezug: CSJ Computersoft

Auf dem Schacht 17

3203 Sarstedt 4

Tel.: 0 50 66/40 31



FUTURE SPORT

Wer aufgrund des interessanten Titels ein futuristisches Sportspiel erwartet, wird böse enttäuscht: Das neueste Werk von „Actual Screen-shots“ ist nichts weiter als ein Ballerspiel – noch dazu ein reichlich primitives!

Zu Beginn sucht man sich einen von vier Kämpfern aus, mit dem man sich dann einen Weg durch die vertikal scrollende Kampf-Arena bahnt. Neben einem Zeitlimit sorgen etliche Geschütze, Metallwürmer, Riesenkäfer und pinkfarbene Bogenschützen für einen kontinuierlichen Abbau der anfänglich neun Bildschirmleben. Der Weg führt über Brücken und tiefe Schluchten, alles im metallisch angehauchten Techno-Look gehalten. Zur Verteidigung

steht dem „Zukunftssportler“ eine Laser-Armbrust zur Verfügung, mit der man den Viechern eins auf den Pelz brennt, ehe es zur tödlichen Berührung kommt.

Bei Betrachtung der trostlosen Landschaften und mäßig animierten Angreifer beschlich uns bald der Verdacht, daß der Grafiker vermutlich mit einem Augenleiden geschlagen ist. Gleiches gilt für die Programmierer: Sobald sich bewegte Gegner auf dem Screen zeigen, legt unser Held die Bremse ein und schleicht nur noch dahin, und wer versehentlich die Spacetaste berührt, darf die schönsten Grafikfehler bewundern! Der Sound ist ebenfalls kein Hochgenuß, aber noch das beste am ganzen Spiel. Wie man es auch

dreht: Future Sport ist ein arger Flop, auf den man getrost verzichten kann.

(Carsten Borgmeier)

Spezialität: Zu allem Überfluß muß der Rechner nach jedem „Game Over“ das Programm komplett neu laden!

Future Sport

Grafik: 23%
Sound: 42%
Handhabung: 31%
Motivation: 40%
Gesamt: 34%

Für Anfänger

Preis: ca. 70,- DM

Hersteller: Actual

Screenshots

Bezug: Rushware

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

Tel.: 0 2101/60 70



„Dopp“, grummelst du und packst den nächsten unsanft bei der Schulter. „72, 101, 72, 36, 33“ schmolzt es dir da aus einem leuchtend roten Mund entgegen. Oh, ein kurzschneller Bamp (Bit-Vamp). Überwundst du die Sprachbarrieren (S.25), oder nicht du dem Hall in der Flucht (S.51)?

Mal ganz ehrlich: Was wäre eine Februararausgabe ohne anständiges Preisausschreiben? Na? Eben! Und deshalb haben wir diesmal einen besonders schönen Wettbewerb für Euch an Land gezogen, damit in diesem kalten grauen Bäh-Monat wenigstens irgendetwas Vernünftiges passiert...



Weitbewerb:

Der große

**REISE-
FIEBER**





KELLY

Frechheit siegt: Da haben die Jungs von „Mastertronic“ ganz einfach die Action-Sequenz aus „Elite“ ausgekoppelt, eine kruse Story samt neuem Namen dazufabuliert und werfen das Ganze jetzt als Billig-Spielchen auf den Markt!

Na gut, zumindest einen neuen Instrumenten-Schirm hat man sich einfallen lassen, auch tauchen einige Gegner auf, denen zumindest ich im Original nicht begegnet bin. Aber damit hat es sich auch schon: Die 3D-Vektorgrafik, die Steuerung (Stick oder Maus), ja sogar der Radarschirm mit seinen verschiedenen Reichweiten wurde eins zu eins von „Elite“ übernommen! Was dabei aber vergessen wurde, ist, daß die klassi-

sche Handelssimulation ihren Reiz schließlich kaum der Ballerei zu verdanken hat, entsprechend langweilig spielt sich Kelly X. Die meiste Zeit ist man mit dem umständlichen Radar-System zugange (F-Tasten), hat man endlich einen Gegner im Visier, so ist er relativ schnell vom Screen gepustet. Neu ist die Option, mit-

tels der H-Taste in Momenten großer Gefahr in den Hyperraum zu entschwinden, was zur Folge hat, daß das Schiff in zufälliger Position wieder auftaucht, allerdings mit geschwächtem Schutzschild. Natürlich: Die Vektorgrafik ist (wie gehabt) nicht übel, die Sounds sind auch O.K., wenngleich sehr sparsam eingesetzt. Auf

den Titel-Walzer haben die Programmierer (zugunsten einer netten Melodie) denn doch verzichtet. Fazit: „Elite“ bleibt „Elite“, und Plagiat bleibt eben Plagiat! (ml)



Kelly X: So dreist ist noch niemals abgekupfert worden!

Kelly X

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 69% |
| Sound: | 62% |
| Handhabung: | 46% |
| Motivation: | 42% |
| Gesamt: | 55% |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 20,- DM

Hersteller: Mastertronic

Bezug: Rushware

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

Tel.: 0 2101/60 70

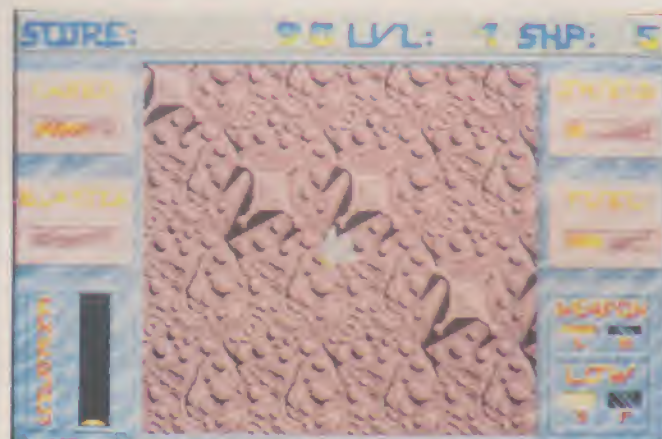
Spezialität: Keine Zwei-Spieler-Option vorhanden. Ob Joystick oder Maus, zum Beschleunigen muß auf die Leertaste getapst werden.



Ballerspiele für den Amiga gibt's heutzutage wie Sand am Meer; nichtsdestotrotz hat Thalio (glänzte bereits mit „Chambers of Shaolin“) jetzt ein weiteres Shoot 'em up für unsere „Freundin“ herausgebracht.

Die Wahnsinnsstory: Todesmutiger Pilot muß zehn Level lang Anti-Warp-Generatoren vernichten, um, na ihr wißt schon, mal wieder die gute alte Erde zu retten! Leider ist das Spiel auch nicht besser als die Vorgeschichte: Ein mickriger Flieger saust über einer eintönigen Planetenoberfläche dahin und wird nur alle Ewigkeiten mal von einem Gegner gestört. Die zehn Sonnensysteme/Level sind sehr, sehr ähnlich, und die kurzen Ausflüge durch einen Zeitunnel bringen statt der erhofften Abwechslung nur noch mehr Langeweile. Wer unbedingt mag, kann am

WARP



Ende eines solchen Warp-Tunnels den Spielstand abspeichern, was allerdings satte 2.500 Punkte vom heldenhaft erkämpften Score kostet. Zu sehen ist das Geschehen stets aus der Vogelperspek-

tive, wobei der Bildausschnitt unverständlicher Weise durch riesige Energieanzeigen geschmälert wird. Zudem hat man den PAL-Screen nicht voll ausgenutzt, was aber gerade hier für mehr Übersicht gesorgt

hätte. Die Steuerung könnte auch besser sein – das einzig Positive an dem Game sind eigentlich nur der Sound von Jochen Hippel und die deutsche Anleitung nebst Poster. Aber das reicht natürlich hinten und vorne nicht, um den Preis von fast 60,- DM zu rechtfertigen! (mm)

Warp

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 41% |
| Sound: | 74% |
| Handhabung: | 34% |
| Motivation: | 15% |
| Gesamt: | 41% |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Thalio

Bezug: Gamesworld

Landsberger Str. 135

8000 München 2

Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Das gute Stück steigt manchmal aus – einfach „Return“ drücken, schon geht's wieder!



Mit teuflischem Grinsen legst du den Schalter um. Schon ertönt von draußen ein gequälter Aufschrei: „Schon wieder dieser sch... Byte Bandit!“ Voller Genuß zieht du dich auf S. 24 zurück.

DRAGONS OF FLAME



DEUTSCH VERSION

A DRAGONLANCE™ Action Game

Nun kommt also schon das dritte Advanced Dungeons & Dragons Spiel für den Amiga heraus, und es ist immer noch kein vernünftiges Rollenspiel dabei! Aber wie auch immer, wir haben uns das gute Stück mal im Vergleich mit den ersten beiden Teilen angesehen.

Knappe 300 Jahren ist es jetzt her, daß die alten Götter Krynn (das Land, in dem sich alles abspielt) verlassen haben. Seither gewinnt Takhisis, die Göttin der Dunkelheit, immer mehr an Macht, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie aus ihrer Hölle nach Krynn umziehen wird. Für die Bewohner des Landes gibt es nichts Schlimmeres, als die alte Hexe zur Nachbarin zu haben, folglich wird ein abenteuererprobtes Team losgeschickt (wir kennen es bereits aus „Heroes of the Lance“), um die drohende Gefahr abzuwenden.

Nach dem verdächtig schnellen Laden (ziemlich ungewöhnlich für ein Rollenspiel) erscheint das Titelbild, begleitet von kurzer, aber guter Musik. Ein Druck auf die Space-Taste zaubert den Credit-Screen hervor, auch nicht schlecht, hey, die werden sich diesmal doch nicht etwa angestrengt

haben?! Dann muß man nur noch die Paßwortabfrage hinter sich bringen und eine kurze Anleitungsgeschichte durchlesen, schon ist der Weg zum ersten Spielgrafik frei. Die ist denn auch tatsächlich ganz gut geworden, selbst wenn's ein bißchen ruckelt – immerhin sind die Charaktere nicht mehr digitalisiert. Aber dann kommt's, das Kampfsystem ist eine Katastrophe: So ein müdes Rumgestochere! Na ja, immerhin ist das Menü recht ordentlich: Der Spieler darf seine Zaubersprüche aussuchen, etwas aufnehmen, öffnen, geben, den Plan anzeigen und abspeichern; auf einer (formatierten) Diskette haben mehrere Spielstände Platz. Alles gut und schön, aber was bietet das Game selbst?

Nun, man kann auf der Karte herumlaufen, sie ist allerdings nicht sehr komplex und eher kleiner als bei den Vorgängern. Während des

Spieles taucht ab und zu mal ein Mensch auf, der sich der Party anschließt und wichtige Hinweise gibt; man findet Waffen, Schriftrollen und einiges mehr. Es gibt 19 verschiedene Monsterarten, die auf der Karte nur grün dargestellt werden und sich erst im Kampfmodus „enttarnen“. Wie schon bei den anderen beiden AD & D Actionspielen mangelt es bei Dragons of Flame nicht an der Grafik, sie dürfte sogar die beste von allen sein. Auch die Titelmusik und die sparsam verteilten Effekte sind erträglich; ebenso die Handhabung: man hat das Spiel fast allein mit dem Joystick im Griff. Leider kommt trotz alledem keine rechte Freude auf, aus dem einfachen Grund, weil das Programm ebenso lahm ist wie seine beiden Vorgänger. Spielwitz und echtes Rollenspiel-Feeling verweigert gesucht.... Uns bleibt also weiterhin nur zu hoffen, daß

irgendwann mal die richtigen AD & D Rollenspiele ihren Weg (vom C64 und PC) auf den Amiga finden werden – an der Zeit war's ja langsam! (mm)



Dragons of Flame

| | |
|--------------------------|-----|
| Grafik: | 73% |
| Sound: | 61% |
| Handhabung: | 68% |
| Motivation: | 62% |
| Gesamt: | 66% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: ca. 75,- DM | |
| Hersteller:SSI/U.S. Gold | |
| Bezug: Gamesworld | |
| Landsberger Str. 135 | |
| 8000 München 2 | |
| Tel.: 089/502 24 63 | |

Spezialität: Unser Testmuster lief nicht auf allen 2000'ern mit dem neuen Agnus; die deutsche Anleitung ist sehr gut und übersichtlich.

Während der folgenden Fahrt starrest du ständig mit unvorstellbarer Begeisterung auf ihre brennenden Wölbungen! Zu deinem Glück hält der Zug, noch ehe du vor hinter Gier zu sabbern anfängst. Wie ferngesteuert folgst du den schwingenden Hüften in ein Gebäude auf S. 52.

Rainbow Warrior



Der Amiga Joker meint:
Erstes Thema unterhalt-
sam serviert: Rainbow
Warrior überzeugt nicht
nur Umweltschützer!

Mit dem Joystick gegen Um-
weltsünder – also ein Game
für Stuben-Ökos, die ihre

Wut an hilflosen Robben-
schlächtern auslassen wol-
len? „Die erste umwelt-
freundliche Software der
Welt“ ist zwar nicht mehr
ganz taurisch, aber durch
das einmalige (Spiel-)Thema
immer noch interessant und
wichtig genug, um sie euch
heute mal vorzustellen!

Rainbow Warrior bietet in
sieben (!) verschiedenen Dis-
ziplinen alles, was der Rä-

cher der zerstörten Wälder
so braucht: Aktionen wie
Abwasserrohre-Verstopfen,
Verklappungsschiff-mit-
Schlauchboot-Behindern
und Wale-Retten sind ge-
nauso zu meistern wie Plaka-
te-an-Schornsteinen-Auf-
hängen, Ozonloch-vor-
anfliegenden-Spraydosen-
Schützen und Robbenba-
bies-durch-Anmalen-vor-
Fellabziehen-Retten.
Siebenmal darf man sich also,
nach einem jeweils sehr
stimmungsvollen Ladebild,
in der Realität sehr ersten
Kampfes versuchen. Das ge-
schieht nicht nur grafisch
und soundmäßig, sondern
auch programmtechnisch
sehr überzeugend, da prak-
tisch jede einzelne Szene ein
Spiel für sich ist. Wenn alle
Kampagnen gemeistert sind,
muß man mit der „Rainbow
Warrior“ im großen Show
Down am Schluß noch eben

kurz die ganze Welt ret-
ten...

Alles in allem ein gelungenes
Game, das sich nicht nur
durch seine Spielidee wohl-
tuet von der Masse der
Kriegs- und Metzelspiele ab-
hebt! (Felix Bühl)



Rainbow Warrior

Grafik: 81%
Sound: 69%
Handhabung: 60%
Motivation: 81%
Gesamt: 73%
Für Anfänger:
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Micro Style
Bezug: Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Ein Teil des Erlö-
ses geht an Greenpeace. Das
ausführliche deutsche Hand-
buch hat uns leider bei der
Paßwortabfrage im Stich ge-
lassen – die funktioniert näm-
lich nur mit der englischen
Ausgabe!

„Mr. Micro“, das Progam-
mierteam, das uns bereits die
16-Bit Version des Mega-
Hits „Elite“ beschert hat,
bäckt nun kleinere Brötchen:
Ihr neuestes Werk ist ein Bal-
lerspiel außergewöhnlicher
Machart – aber nicht Güte!

Anstatt, wie üblich, auf
scrollenden Welten den
Feinden nachzujagen, kom-
men die Aliens diesmal
aus dem dreidimensionalen
Raum auf den Spieler zuge-
düst. Sowohl das eigene
als auch die gegnerischen
Raumschiffe (meist recht
einfache Polyeder) werden
in sauber animierter und
ordentlich schneller ausge-
füllter Vektorgrafik dar-
gestellt. So putzt man als
junger tamsinianischer Held
im „intergalaktischen Krieg
noch nie dagewesenen Aus-
maßes“ eine Formation
nach der anderen vom
Screen und versucht der-
weil, das übermächtige
Schlafbedürfnis im Zaum zu
halten.

STARBLAZE

Ist aber garnicht so leicht,
denn um die fünf langen
Level zu bestehen, genügt es
meist, eine günstige Position
zu suchen und dort auf Dau-
erfeuer zu schalten. Die Ex-
trawaffen-Vielfalt bewegt

sich dabei auf „Defender“-
Niveau (Smartbombs und
Schild), der Spielwitz bleibt
leider weit darunter. Auch
die gebotenen Sounds sind
nicht dazu angetan, den mü-
den Krieger wachzurütteln.



Nein, Star-blaze ist eindeutig
zu leicht und damit stink-
langweilig! Zieht man die
flotte Vektorgrafik ab,
bleiben eigentlich kaum
noch Gründe, für die geist-
lose Weltraumschlacht den
Rechner anzuschalten.

(Sönke Klettner)

Star-blaze

Grafik: 69%
Sound: 58%
Handhabung: 60%
Motivation: 33%
Gesamt: 55%
Für Anfänger:
Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Logotron Ent-
ertainment
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/502 24 63

Spezialität: Das Schönste
vom Ganzen: Die fünf hübs-
chen Hintergrundbilder und
die Anleitung (weil auf der
Rückseite eines Posters).



Der Zug gleitet unbeschadet durch die Wand. Drinnen sieht es aus wie auf einem Hauptbahnhof: Züge kommen und gehen, und es herrscht hektische Betriebsamkeit. Alle steigen aus, und du kannst nun das nächste Männchen anquatschen (S. 9), oder nochmal eine Runde schwarzfahren (S. 13) oder dir endlich eine Fahrkarte zulegen (S. 42).

NORDIC POWER™ (Cartridge)

**WELTNEUHEIT
AMIGA-FREEZER**



Die Wellen eurer Leidenschaft haben mittlerweile Sturmflut-Charakter? Die überblühende Brandung raubt dir fast den Atem, mit letzter Kraft greifst du nach deinem ... Würfel natürlich, was hast du geglaubt? Bei 1-5 weiter auf S. 35, nur mit 6 geht's auf S. 19.

NORDIC POWER (ACTION CARTRIDGE PLUS V7)

C64 & C 128
(64-Modus)

99,- DM

- FAST-LOAD (Bild an, 0 6 Sekunden/202 Blocks) ● TURBO-TAPE 249 BLOCKS ● FREEZER
- CENTRONICS INTERFACE ● PACKER ● FILE-COPY & BACKUP für 1 oder 2 Floppys
- HARDCOPY (Graphik mit und ohne Sprites, Text) ● DIA SHOW für Disk und Tape
- BILDER UND SPRITES SPEICHERN (und in andere Spiele übernehmen) ● AUTOFEUER
- BASIC-TOOLKIT ● MASCHINENSPRACHEMONITOR (Computer, Disk, Floppy) ● JOYSTICK-TAUSCH
- SPIELE-TRAINER (bremst Spielablauf) ● TRAINER POKES ● SPRITE-EDITOR und mehr
- Datensette, 1541, 1571, 1581 (2 Floppies) Drucker MPS 801/803, Epson-kompatibel (9 u. 24 Nadeln, 9 Nadeln Farbe)

NORDIC POWER (FIRST AMIGA ACTION CARTRIDGE)

AMIGA 500
AMIGA 1000

198,- DM

- PROGRAMM-FREEZE (Anhalten bei jedem Spielstand, Bearbeiten, Speichern, wieder Laden oder weiter Spielen)
- GRAPHIK-FREEZE (Bilder ansehen, einfrieren und abspeichern im IFF-Format; Bitplanes 6, Modulo 2, Datafetch und -stop, Farben)
- Hardcopy vom Bildschirm
- SOUND-FREEZE (Freezen, Ansehen, Abspielen mit variabler Geschwindigkeit und Abspeichern von Sound-Samples; Klangbilder werden graphisch als Klangkurve dargestellt)
- KOMFORTABLER MASCHINENSPRACHE-MONITOR (Memory Dump, ASCII, Assemble, Disassemble, Register, Custom Chips u.v.m.)
- DIRECTORY, SUBDIRECTORIES, FORMATIEREN HARD UND SOFT, BACKUP
- BREMSE (regulierbare Spielgeschwindigkeit)
- Mehrere Laufwerke und 9-Nadel- Epson-Drucker werden unterstützt. Einsteckbar am durchgeschliffenen Expansionport (Erweiterungen anschließbar)

BESTELLUNGEN: Tel.: 0 22 73/27 20 oder D&E c/o vts · Postfach 11 10 · D-5014 Kerpen 1

Mit einem Jahr Verspätung dürfen nun endlich auch wir Amigianer den Meeresplaneten Aguar abgrasen: In einem lustigen Action-Game mit 3D-Grafik und origineller Spielidee.

Aufgrund schwacher Notensignale steht zu befürchten, daß einige Kids in die Gefangenschaft von Seekobolden geraten sind. Für die Befreiungsaktion ist die Beschaffung von vier Gegenständen unerlässlich – und das auf hoher See! Also

schwingt man sich an Bord eines niedlichen Schlauchboots mit Düsenantrieb und Laserkanone (was es nicht alles gibt!) und zerballert kleine Inseln, die aus dem Wasser ragen. Jeder Treffer lockt einen Seekobold heraus, den man nun einsammeln sollte. Gar nicht so leicht: Die kleinen Kerle hocken nämlich in bewaffneten Booten, die man ihnen zuerst unter dem Hintern wegschießen muß! Sind alle Kobolde eines Inseldorfes gekidnappt, werden die Gefangenen gegen einen der begehrten Gegenstände ausgetauscht, und die Jagd geht einen Level höher weiter, wo oft mehrere der Teufelchen in einem Gefährt sitzen. Außerdem winkt als Belohnung eine technische Verbesserung am eigenen Gummigefährt.

Trotz des simplen Spielprinzips macht Typhoon Thompson höllisch Spaß, was nicht zuletzt an der irre witzigen Animation der

Spielfiguren und der intelligenten Maussteuerung liegt. Schade nur, daß es bis auf die piepsige Titelmelodie während des Spiels keine Musikuntermalung gibt. Sei's drum: Die feucht-fröhliche Rettungsaktion macht einfach Laune!

(C. Borgmeier)

Der Amiga Joker meint: Originell, witzig, spritzig: Typhoon Thompson ist astreine Computer-Unterhaltung!



Vor vielen tausend Jahren, genauer gesagt im Jahre 2037, wurde die Erde von den Aliens zerstört – nur einer Handvoll Techniker und Wissenschaftler gelang es, auf dem Mars zu überleben. Deren Nachkommen haben jetzt erfahren, daß ein neuer Angriff der Außerirdischen bevorsteht. Dieses Mal ist man aber wesentlich besser vorbereitet. ... Im Klartext heißt das: Der in solchen Dingen ja bereits erfahrene Joystick muß erneut herhalten, um die

Menschheit zu retten. Mit fünf Raumschiffen als ausbaufähigem Startkapital versehen, ballert man auf alles, was sich auf dem vertikal scrollenden Screen bewegt. Manche der abgeschossenen Gegner hinterlassen Extrawaffen zum Einsammeln, die aber nach dem erstbesten Treffer, den man kassiert, wieder futsch sind. Schwierig wird das Game durch die Menge der feindlichen Sprites und die nicht gerade als „präzise“ oder „flott“ zu bezeichnende

Steuerung. Die altbekannte Handlung ist in eine ganz ansehnliche Grafik verpackt; je nach verwendeter Waffe unterschiedliche (und gut gemachte) Sounds begleiten die Missionen. Hat man alle vier Level erfolgreich hinter sich gebracht, gibt's zur Belohnung eine animierte Endsequenz (400K!) und einen Ehrenplatz in der Highscore-Liste. Alles in allem ist Outlands ein nettes Shoot 'em up mit einem halt schon sehr abgegriffenen Spielprinzip. (ur)

Typhoon Thompson

Grafik: 76%
Sound: 62%
Handhabung: 74%
Motivation: 80%
Gesamt: 73%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,- DM
Hersteller: Broderbund/
Rainbow Arts
Bezug: Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/60 70

Spezialität: Das Game hat nur vier Level. Kleine Starthilfe: Vor den Inseln mit Kobolden darin, blinkt ein Licht; der Kobold ist das hilfreichste Extra!

OUTLANDS

Outlands

Grafik: 74%
Sound: 73%
Handhabung: 61%
Motivation: 65%
Gesamt: 68%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Pandora
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5 02 24 63

Spezialität: Outlands bietet zwei Disketten, Ein- oder Zwei-Spieler-Modus und eine Pause-Funktion.

DAY OF THE VIPER

Es ist wirklich kaum zu glauben: Kaum paßt man einen Moment lang nicht auf sie auf, schon bringt sich die Menschheit mal wieder selbst in höchste Gefahr! In „Accolade's“ neuestem Spektakel hat sie jedenfalls gerade erheblichen Ärger mit aufmüpfigen Androiden...



Der Amiga Joker meint: Day of the Viper ist eine strategische Herausforderung für alle, die komplexe Missionen ohne Effekthascherei lieben!

Das mußte ja auch böse enden: Statt mit ihren Amigas zufrieden zu sein, haben die Menschen den angeblich perfekten Bio-Computer konstruiert. „GAR“ (Genetic Android Race) dreht denn auch prompt durch und macht sich auf, seinen Haß gegen alles, was keine Maschine ist, auszuleben. Mit der hochgezuchteten Hardware ist der lat nicht zu spaßen! Clever wie ein Amiga, waffenstark wie Mutus Besteckkasten und wendig wie ein Mountainbike, bereitet er zusammen mit seinen blechern Truppen die Invasion auf das gesamte Sonnensystem vor. Höchste Zeit also, daß wir mit unserer Viper eingreifen! Mit Hilfe dieses ferngesteuerten Robbiss gilt es, das gegnerische Lager zu unterwandern und GAR samt Spießgesellen auf den galaktischen Schrottplatz zu befördern.

Der Weg zum Ziel führt durch 25 teuflische Irrgärten, wo unzählige Robotsoldaten und hinterhältige Fallen es kaum erwarten können, der Viper die Zähne zu ziehen. Trotzdem sind wir nicht chancenlos. GAR war zwar schlau genug, das Verteidigungssystem der Basis zu löschen, er hat aber übersehen, daß es noch ein Backup gibt, dessen 25 Dis-

ketten im ganzen (labyrinthischen) Hauptquartier verstreut liegen (da es hauptsache noch einer, Computer seien fehlerlos!). Sobald alle Scheibchen beisammen und der Verteidigungsrechner damit reaktiviert ist, geht es Old GAR und seinen Siliziumkonsorten an die Prozessoren!

Beim Aufsameln der Strategie kommen die meist stabilen Helfer aus zehn Sachen auf einen Taggen kann. Außerdem muß man erstmal seine unvollständige Ausrüstung erweitern, Codekarten für be-

stimmte Räume finden, Energiequellen für unseren Krieger aufladen und einiges mehr – die Funktionsvielfalt der Viper ist ungeheuer! Auch die Gefechte erfordern Fingerputzgefühl: Da jeder Gegner nur an einer bestimmten Stelle verwundet ist, erzeugt blindes Ballern nur Frust und Energiekosten. Die anspruchsvolle Maussteuerung und die opulente Ausstattung verleihen dem Game das gewisse Etwas, eine Save-Option ist wohl vorhanden, erlaubt jedoch nur die Speicherung von einem Spiel-

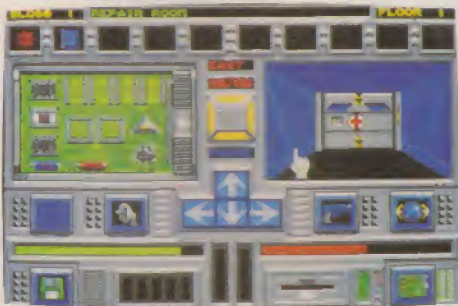
stand. Grafik und Sound sind zwar etwas dürftig, aber recht funktional. Besonders gefallen hat uns, daß die Viper neben ihren anderen Fähigkeiten dem Spieler auch das lästige Kartenzeichnen abnimmt, wodurch man sich voll auf das Gelingen der ausgesprochen komplexen Mission konzentrieren kann.

Wer aus spektakuläre Effekte machen kann, erhält mit Day of the Viper ein solides Such- und Knobelspiel mit viel Atmosphäre. Ambitionierte Heimstrategen werden hervorragend bedient, hektische Gemüter mit nervösem Bullerfinger sollten sich eher anderswo umsehen. (Norbert Beckers)



Das Game hält mehr, als die Grafik verspricht!

Die Funktionsvielfalt ist schon beeindruckend



Day of the Viper

| | |
|-------------|-----|
| Grafik: | 63% |
| Sound: | 54% |
| Handhabung: | 82% |
| Motivation: | 85% |
| Gesamt: | 71% |

Für Experten

Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Joysoft

Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Kein Kopierschutz, dafür eine originelle Paßwortabfrage; angenehm kurze Ladezeiten.

Das letzte blühende Hirn in deinem gemauerten Schloß wird langsam aber sicher gar gekocht. Das hast du nun davon. Wer kauft seine Software auch bei trigendlichen alten Bütlern?



STROMAUSFALL

Selten haben sich zwei Rollenspiele so sehr zum Vergleich angeboten, wie unsere heutigen Neuvorstellungen: Beide spielen in einer Welt, in der Gewalt und Verrat an der Tagesordnung sind, und in der immer der Überlebende recht hat – und doch sind sie so unterschiedlich, wie zwei Spiele nur sein können...



Paranoia

„Ich, Ihr Freund der COMPUTER, heiße Sie willkommen in der wundervollen Welt des Alpha-Complex! Sie werden mir von jetzt an als Troubleshooter dienen. Troubleshooter werden beschossen, erstochen, eingeäschert, vergiftet, durch die Mangel gedreht, in Bits zerblasen und hin und wieder versehentlich terminiert. Das macht soviel Spaß, daß viele Troubleshooter total durchdrehen. Und Sie werden mit vielen anderen Troubleshootern zusammenarbeiten. Jeder einzelne von Ihnen trägt einen Laser. Sind Sie da nicht froh, daß Sie auch einen Laser haben? Meinen Sie nicht auch, daß das ein Mordsspaß wird?“
Ja, ich finde, es macht in der Tat einen Mordsspaß, Paranoia (= Verfolgungswahn) zu spielen! In diesem satirischen Rollenspiel für zwei bis sieben Teilnehmer werden die sonst üblichen Regeln und Werte auf den Kopf gestellt. Statt möglichst eng und kooperativ mit der eigenen Gruppe zusammenzuarbeiten, sollte man sich eher darauf einstellen, daß jeder (!) andere Mitspieler ein Verräter sein kann, der einem bei der ersten Gelegenheit mit seinem Laser in den Rücken fallen wird! Und es kommt noch schlimmer: die zugeteilten Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Schutz-

kleidung, Transportgeräte) erweisen sich oft im entscheidenden Moment als ungeeignet, funktionieren überhaupt nicht, oder fügen ihrem Benutzer wesentlich mehr Schaden zu als dem anvisierten Gegner. Wem das immer noch nicht reicht: selbst auf die Ehrlichkeit und Unparteilichkeit des Spielers ist hier kein unbedingter Verlaß...

Paranoia eignet sich also vornehmlich für Orwell-Fans und Leute mit sarkastischem Humor, wer dagegen auf die penible Einhaltung von Spielregeln und größtmögliche Realitätsnähe Wert legt, wird wohl nicht besonders glücklich werden. Das soll aber nun nicht bedeuten, daß man es hier mit den Spielregeln nicht so genau genommen hat, ganz im Gegenteil! Die handwerkliche Ausgestaltung ist geradezu vorbildlich gelöst: Der Spielleiter erhält zahlreiche Hilfestellungen in Form von kleinen Beispielszenen, einer Schritt-für-Schritt-Anleitung für die erste Sitzung sowie liebevolle Beschreibungen aller vorkommenden Objekte, Personen, typischer Tagesabläufe und der meist tödlich endenden Einsätze.

Um in dieser von Mutanten, betrügerischen Sicherheitsagenten und fehlprogrammierten Robotern belebten Welt zu bestehen, braucht man solide Kenntnisse in den

Künsten des Verrats, der Speichelleckerei und der Hinterlist. Nur wem es gelingt, den etwas verwirrten, aber allmächtigen COMPUTER besser zu umschmeicheln als alle anderen, hat eine ernsthafte Chance, die sechs bereitstehenden Klone für seine Figur nicht allzu schnell zu verbrauchen! Paranoia ist wegen seiner ausführlichen Erläuterungen prinzipiell auch für Anfänger geeignet, richtig Spaß machen wird dieses „Rollenspiel verkehrt“ aber wohl erst dem erfahrenen Spieler.

Car Wars

Wie schon oben erwähnt, handelt auch Car Wars in einer nicht allzufernen Zukunft, in der technischer Fortschritt mit moralischem Niedergang einhergeht. Allerdings wird bei diesem Game weniger Gewicht auf perfiden Humor als auf blutrünstige Action gelegt. Im Amerika des Jahres 2033 sind Autoduelle mit allen (tödlichen) Mitteln nicht nur legal, sondern sogar ein beliebter Nationalsport. Dementsprechend sind denn auch die Fahrzeuge, die einem auf dem Highway begegnen: Gepanzert wie Funktionärskarossen und ausgerüstet mit Laserkanonen, Flammenwerfern und sonstigen Feuerwerkskörpern beachten sie, bzw. ihre Fahrer nur das Gesetz des Stärkeren! Der ganze Inhalt von Car Wars besteht nun in diesen Gefechten zwischen Autos, Trucks und Motorrädern: Nachdem man mit den beigefügten Grundrissplänen sein Szenario (Highway, Arena, Truck Stop) aufgebaut hat, stellt man mit einem bestimmten Grundkapital sein Wunschfahrzeug zusammen, bringt es in die Ausgangsposition, und schon geht's los. Jeder Kampf ist in Abschnitte von einer Sekunde Länge eingeteilt, diese bestehen wiederum aus Phasen von jeweils einer Zehntelsekunde. In diesen Phasen werden die

Spielsteine (aus Papier) vorwärtsbewegt, Schüsse abgegeben und die Auswirkungen dieser Manöver bestimmt. Das ist gerade am Anfang einigermaßen kompliziert – bei Karambolagen in Kurven und gleichzeitigem Schußwechsel rechnet man schon eine ganze Weile, bis der aufgetretene Schaden und die neuen Fahrzeugpositionen ermittelt sind. Zwar gibt es auch verkürzte Kampfregeln, aber damit geht der ganze strategische Witz des Spiels flöten! Wie sich unschwer erkennen läßt, hat Car Wars nicht mehr allzuviel mit einem Rollenspiel herkömmlicher Prägung gemein, viel wichtiger als die Eigenschaften des Charakters sind die technischen Merkmale seines Fahrzeugs. Da wegen der rauen Kampfsitten auch hier ziemlich schnell gestorben wird, kann man sich (für horrende Summen) einen Ersatzklon züchten, der im Falle des eigenen Ablebens das Steuer übernimmt. Die Ausstattung des Games ist relativ umfangreich, die Spielregeln sind allerdings ein Beispiel dafür, wie man's nicht machen sollte: Der schwierigste Teil des Ganzen besteht darin, erstmal herauszufinden, wie das Spiel jetzt eigentlich genau funktioniert! Zum Abschluß wie immer unser beliebtes Frage- und Antwortspiel, zuerst die Lösungen vom letzten Mal: Eine „Kampagne“ ist eine Reihe von zusammenhängenden (Rollenspiel-)Abenteuern, und „Nekropolis“ bedeutet „Totenstadt“. Wer eins der heute vorgestellten Spiele gewinnen will, versuche sich doch mal an den folgenden Fragen: In welchem berühmten Jahr spielt Orwell's schöne neue Welt? Wie heißt die Computerumsetzung von Car Wars (gibt's auch für den Amiga)? Der Weg in die Ruhmeshalle ist zwar weit, aber er beginnt beim nächsten Briefkasten! Alsdann, bis zum nächsten Mal. (od)



Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

| Paranoia | Car Wars |
|---|---|
| Spielmaterial: 73% | Spielmaterial: 85% |
| Spielregeln: 90% | Spielregeln: 53% |
| Spielreiz: 93% | Spielreiz: 60% |
| Besonderes: Ungewöhnlichstes Rollenspiel der letzten Zeit | Besonderes: Eher ein Action-/Strategie-Game als ein Rollenspiel |
| Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene | Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene |
| Preis: 38,- DM | Preis: ca. 49,- DM |
| Bezug: Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 | Bezug: Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 |
| Tel.: 089/5 23 46 66 | Tel.: 5 23 46 66 |

COIN-OP

Tja, Leute: Was Neuerscheinungen betrifft, war dieser Tage in der Spielhalle nicht allzu viel geboten – wie bei Computer-Games haben auch hier die Hersteller ihr Pulver vor Weihnachten verschossen. Aber wer sucht, der findet!

Wir haben uns von der nach-festlichen Stille nicht irritieren lassen und einige Nachzügler ausfindig gemacht, die Euch sicher interessieren werden. Deshalb können wir Euch diesmal eine (für Arcade-Verhältnisse) ziemlich ungewöhnliche Mischung anbieten: Den Anfang macht eine tolle Golfsimulation; ein Spielgenre, das man ja eigentlich eher in der Home-Computer-Szene vermuten würde. Bühne frei für Segas **Super Masters**!

Der erste Eindruck des riesigen Standgerätes ist beeindruckend: ein überdimensionaler Screen und vier verschiedene Knöpfe plus ein ungewöhnlicher Abschlags-Hebel. Und tatsächlich bietet das Game, in dem ein bis zwei Spieler in die Endrunde des Super Masters-Turniers einsteigen können, eine Unmenge von Schlagvarianten! Mit einem Knöpfchen wird das richtige Eisen ausgewählt, das nächste verändert die Fußstellung (!), die restlichen sind der korrekten Richtungsbestimmung vorbehalten. Ist man mit den Voreinstellungen zufrieden, so wird am Hebel gezogen: Je fester, je weiter geht der Schlag – allerdings nur, wenn exakt im richtigen Moment losgelassen wird. Derweil präsentiert sich das Geschehen auf dem Bildschirm in allerfeinster Grafik, die zunächst eine Übersicht über das zu spielende Loch, dann den Golfer und schließlich Flug und Landung des Balles zeigt. Der Aktionscreen ist dabei schön groß ausgefallen, die vielen Anzeigen sind aber trotzdem übersichtlich angeordnet. Daneben gibt eine

Golflehrerin Tips zum richtigen Spiel, im Hintergrund sorgt Barmusik für gediegene Club-Atmosphäre. **Super Masters** ist ein Automat, der nahezu jedem Fan des Nobel-Sports gerecht wird: Profis können sich hier so richtig austoben, aber auch Anfänger kommen nach ein oder zwei Eingewöhnungsrunden prima mit dem Gerät zurecht. Hoffentlich sehen wir das Spiel bald auf dem Amiga!

Wir bleiben beim Sport, ziehen uns jedoch vom Schicki-Micki-Ambiente eines Golfplatzes in die Niederungen einer Bowling-Halle zurück. Capcom hat die amerikanische Kegelvariante als waschechten Arcade-Spaß versoffet und unter dem einfallsreichen Namen **Bowling** in die Spielhalle gebracht. Hier geht's weniger um ausgetüfteltes Gameplay denn um geradlinigen Fun für bis zu vier Mitspieler.

Der gewohnt große Screen teilt sich in die Kegelbahn links, und die Score-Anzeige, sowie ein Schiedsrichter-Feld rechts. Um die Kugel möglichst realistisch über die Bahn poltern zu lassen, ist man auf einen (ziemlich großen) Trackball verfallen, der den Abwurf erstaunlich wirklichkeitsgetreu simuliert. Gewaltstöße sind damit ebenso möglich wie eine ruhige, aber gezielte Kugel zu schieben. Wer seinem Wurf mit einem Effait den gekonnten Profi-Touch geben möchte, kann dies mittels zweier Knöpfe sowohl links- wie rechtsseitig tun. Obwohl damit die Handlungsmöglichkeiten des Automaten bereits erschöpft sind, macht das Game – besonders bei mehreren Mit-



Super Masters: Golfsimulation mit edler Aufmachung.





Westen nichts Neues: Es darf gemetzelt werden!



spielen – praktisch ebenso viel Laune wie eine echte Bowling-Partie!

Grafik und Sound sind weniger aufregend als zweckmäßig, aber bei besonders gelungenen (oder mißlungenen) Aktionen taucht im Schiedsrichter-Feld ein lustiges Bild samt gehässigem Kommentar auf. Apropos Schiedsrichter: Für jeden Versuch steht nur ein gewisses Zeitkontingent zur Verfügung (dargestellt durch eine Sanduhr), ist das abgelaufen, wird der Wurf vom Schiri gnadenlos aberkannt! So, genug der Leibesertüchtigung für heute. Was wäre ein Arcade-Besuch, ohne das obligatorische Ballerspiel? In diesem Zusammenhang stach uns das neue **Midnight Resistance** von Data East ins tiefende Auge. Auf den ersten Blick bietet es die übliche Söldner-Action im SF-Milieu...

Leider konnten wir auch bei genauerer Betrachtung nichts besonders Aufregendes an diesem Game ausmachen: Mit Blastern bewaffnet kämpfen sich ein bis zwei muskulöse Helden-Sprites durch die horizontal scrollenden Level. Anstatt einer Vorgeschichte zeigt der Bildschirm dem Spieler eine Warnung von Mami und Papi, auch schön vorsichtig zu sein, dann gilt es nur noch, seine drei Leben gegen Horden von heranstürmenden Gegnern zu verteidigen. Mit anderen Worten: Alles umnieten, was sich bewegt, die Leichen hinterlassen kleine Schlüssel, die dann gegen bessere Bewaffnung eingehandelt werden können.

Während sich der Sound irgendwo im Mittelmaß bewegt, sind die Grafiken sehr grob und blockig, die Animationen sogar ausgesprochen mies. Auch gibt sich das Gameplay äußerst schwer und streckenweise sehr unfair. Trotz sehr kurzer Level hat man sein Heldendasein meist schon beendet, noch ehe man das Schlußmonster (meist in Gestalt eines riesigen Panzers, Roboters etc.) zu Gesicht bekommt. **Midnight Resistance** kann man also

getrost vergessen, da reißt auch die Zwei-Spieler-Option, in der beide Heroen gleichzeitig unterwegs sind, nichts mehr aus dem Feuer! Zum Schluß haben wir uns einen kleinen Leckerbissen aufbewahrt, sozusagen als Trost für all jene, die mit der Auswahl nicht zufrieden sind. Williams hat einen brandneuen Flipper unter die Leute gebracht, der einen zweiten und dritten Blick mehr als wert ist: **Bad Cats**, ein irres Katz und Maus-Spiel im Stil von Tom & Jerry.

Neben etlichen Rampen, Fang-Löchern und anderen Features sorgen viele gelungene optische Gags für gehobenen Pinball-Fun. In der Mitte befindet sich ein Glücksrad, das, sobald die richtigen Optionen aktiviert wurden, jede Menge feine Extras wie Zusatzbälle, Bonuspunkte und vieles mehr bereit hält. Dazu gibt's einen Jackpot, in dem die Punktezahl, ähnlich den Geldspielautomaten, mit etwas Glück vervielfacht werden kann. Der besondere Reiz von **Bad Cats** sind aber seine wahnwitzigen Sounds: Wo der Ball auch anstößt, ständig ertönt Katzenjammer, Hundegekläffe, Mäusepiepsen oder Vogelgezwitscher – von den vielen Jingles, der Musik und der Sprachausgabe gar nicht zu reden!

Der aktuelle Highscore wird auf dem (deutschsprachigen) Display angezeigt, das ganz nebenbei auch noch ein paar nette Gags in petto hat – laßt Euch überraschen! Zu Beginn stehen drei Kugeln zu Verfügung, ein Freispiel gibt's (inflationär, wie gewohnt) nach 6.2 Millionen Punkten, die aber dank der großartigen Spielbarkeit durchaus zu erreichen sind. Damit sind wir wieder am Ende unseres monatlichen Arcade-Bummels angelangt. Wenn Ihr wissen möchtet, wo Euer Münzgeld am besten angelegt ist, oder welche Automatenumsetzungen uns in nächster Zukunft ins Haus stehen, dann schaut doch nächstes Mal wieder vorbei! (ml)



Bad Cats: Schade, daß man die tollen Sounds nicht abbilden kann...



Ein neues Jahr - ein neuer Shop! Naja, zumindest teilweise: Wir hatten Euch schließlich versprochen, immer wieder noch ausgeflipptes Zeug anzuschleppen; also haben wir einige Artikel rausgeschmissen und durch lustige Neuheiten ersetzt. Hoffentlich habt Ihr an dem Kram ebensoviel Spaß wie wir!

Wer also auf verrückte Sachen steht, ist hier genau an der richtigen Adresse: Wir bemühen uns weiterhin, Euch unvernünftige Ideen zu vernünftigen Preisen zu bieten!

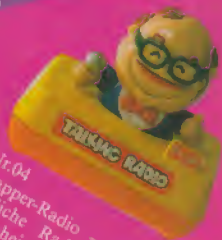


Nr.03
Dusch-Köpfe - Das morgendliche Brausebad ist ja nun wirklich keine besonders aufregende Sache... außer man hat eines dieser total verrückten Gesichter an die biedere Duschierdüse. Nichts leichter als das: King Kong und der Taucher passen an jede Brause und sind in nullkommanix angeschossen!
Für leicht-fröhliche DM 56,- je Kopf



Nr. 01
Joker-Shirt - Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch tierisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen: S,M,L,XL.
Nur DM 19,90

Nr. 02
Joker-Jogger - Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für DM 49,-



Nr.04
Plapper-Radio - Der persönliche Radio-Moderator für daheim! Gut, der Kerl ist nicht ganz so fesch wie Thommy Gottschalk, dafür bewegt er sogar noch zur freche die Lippen.... Das mit Batterien (werden nicht mitgeliefert).
Für verquasselte DM 49,-



Willkommen im Joker-Shop



Nr.06
Mini-Poolbillard - Der
Zwergel-Tisch war bisher
der Renner im Shop: Schon
nach wenigen Wochen wa-
ren die Spiele vergriffen!
Wir waren nicht faul und
haben neue aufgetan: Kaum
teurer als die Vorgänger, da-
für schöner und in besserer
Qualität! Incl. zwei (Edel-)
Queues, Kugeln und Dre-
eck.
Für klickende DM 59,-



Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio
- Ahh, die gute alte Zeit ...!
Wer auf ausgefallene Sa-
chen steht, verliebt sich so-
fort in das Ding. Mit Batte-
riebetrieb (werden nicht
mitgeliefert), Wurfantenne
und leuchtendem „On the
Air“-Schild. Prima Sound!
Für nostalgische DM 59,-



Nr.08
Tisch-Bowlingbahn - Wer
gerne mal eine kleine Ke-
gelpartie einlegt, dabei aber
sein gemütliches Zimmer
nicht verlassen möchte, für
den haben wir genau das
Richtige: Eine Super-Mini-
bowlingbahn aus edel Holz
und gilden glänzendem
Messing! Auch zum Ange-
ben bestens geeignet - das
Teil ist wirklich eine Schau-
pins, Kegel und Zielvorrich-
tung sind natürlich im Lie-
ferumfang mit dabei.
Zum Abraum-Preis von
DM 89,-



Nr.07
Basketball-Korb - Schick-
saksfragen werden nicht
mehr per Münze oder Wurf
in den Papierkorb entschie-
den: Jetzt könnt Ihr mit un-
serem tollen Mini-Basket-
ball (incl. Softball) heraus-
finden, ob ein guter Tag be-
vorsteht. Oder Ihr trainiert
einfach für die nächste
Olympiade ... Das Gestell
sieht prima aus und läßt sich
problemlos nahezu überall
montieren!
Für treffsichere DM 29,-

„Ja, ja, ja, ich finde alles toll!
Aber wie kann ich bestel-
len?“ Ganz einfach: Post-
karte mit der Artikelnum-
mer genügt! Gebt bitte auch
die Zahlungsweise an
(Nachnahme oder Voraus-
kasse). Bei allen Preisen ist
die Mehrwertsteuer schon
dabei, Porto und Nachnah-
megebühren müßt Ihr allers-
dings schon dazu rechnen
(tja, leider). Nachnahme ist
nur im Inland möglich. Hier
die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere
Parkstraße 67, 8013 Haar,
Deutschland

Viel Spaß beim Aussuchen!
Und schaut doch nächsten
Monat wieder herein - wir
bemühen uns, Euch immer
noch neuere und noch aus-
gefalleneren Sachen zu bie-
ten. Bis dann!

St|cH|TAg : 23. Febr|ar

Genau an diesem Freitag steht der neue AMIGA JOKER zu...

...und zwar wiederum genau ins Herz der Spiele-Freaks! Wir haben unsere Messer schon gewetzt, um Euch von jedem scharfen Game eine große Scheibe abzuschneiden. Von schönen Frauen über schnelle Autos bis zu wahnwitzigen Flugzeugen ist alles geboten! Aber natürlich nur unter einer Bedingung: Setzt Eure müden Knochen in Marsch und seid rechtzeitig am 23.2.90 an Eurem Kiosk - oder bestellt ganz einfach ein Abo. Also Freunde, wer den JOKER 3/90 verpennt, kann auch gleich seinen Amiga einmotten...



Knallhart

testen wir die neuen Super-Fluggeräte: den Fighter Bomber und F-29 Retaliator!

...gibt es zu bei der actiongeladenen Auto-Ballerei Overlander!

...mußt Du fahren können, wenn Du beim overlockigen Driven' Force auf einem der quaderigen Plätze landen willst!

...und die Gegner im neuronalen Prädator-Gang Wild Swims. Ringe Springs und ein schwarzer Panther warten auf Euch!

Messerschärfe

...und auf Laufen, die man mit dem neuen Deluxe Strip Poker erleben kann!

...muß kein Versuch sein, wenn Du mit der Brettspielmaschine Cluedo auf Mordspuren gehst!

...und auch die Grafik von The Lost Patrol, dem aktuellen Abenteuerspiel von Ocean. Kannst Du in der Hölle von Vietnam überleben?

Haargenau...

...wollten wir von Randy Linden wissen, wie sein neuestes Abenteuerwerk Dragon's Lair II aussehen wird. Im nächsten Interview bringen wir Euch das neue Grafik-Wunder!

...erzählen wir Euch, was für ein Mann dabei verantwortlich war, wenn sich ein Computer als Schriftsteller versucht.

...erfahren Sie die Lösungen zu den aktuellen Super-Adventures: Future Wars und Maniac Mansion!

So nebenbei...

...gibt es zum Glück nebenwärtig eine tolle Alternative: Amiga-Comics. In der Live-Bibliothek der Speelbooks, Brigadas und Disketten. Cool-Strips, Diskreaks, halbes Stern-Bericht, und was uns bei dem sonst noch alles erzählt!

Inserentenverzeichnis

AHS-Amegas 66
Bittner 24
Bomico 2, 83, 84

Computershop Gamesworld 56
CPS Heidak 29
CSJ Computersoft 22

D & E c/o vts 73
Joysoft 53

R.T.S. 24
Turtle Byte 83

COSMO RANGER

S.O.L. AD 2000

Amiga 500/1000/2000 Atari ST
Anleitung komplett in Deutsch!

Turtle  Byte

Die Zukunft der Menschheit liegt in Ihren Händen!
Außerirdische haben die Verteidigungsstationen der Erde infiltriert und deren Komplexcomputer unschädlich gemacht. Sie, ein Mitglied der Sondereinsatzgruppe „Cosmo Rangers“, erhalten den Auftrag, die Computer zu reaktivieren, um die Verteidigungsbereitschaft der Station wiederherzustellen. Doch werden Sie von den feindlichen Verteidigungsanlagen der Stationen angegriffen...



Screenshots from Amiga



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BOMICO · Elbinger Str. 1 · 6000 Frankfurt 90

Software in
Vollendung!



Turtle Byte

Turtle Byte Software
Postfach 83 01 10
5000 Köln 80

F2A

RETALIATOR

Der Flugsimulator der
Superlative. Power-Action
ohne Ende, Einsteigen
und abdüsen...

Auf Amiga, Atari ST!

BOMICO SERVICE LINE

Heben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie
Tipp zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen
weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25

Vertrieb: **BOMICO**

Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90

ocean